

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE “PAPAN
LAJU WARNA” UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA
ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM MAREDAN
SENDANGTIRTO, BERBAH, SLEMAN, DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ummu Athiyah
NIM 12105244029

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2016**

Persetujuan

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM MAREDAN, SENDANGTIRTO, BERBAH, SLEMAN, DI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Ummu Athiyah, NIM 12105244029 telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Agustus 2016

Dosen Pembimbing

Isniatun Munawaroh, M. Pd

NIP. 19820811 200501 2 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 16 September 2016



Ummu Athiyah
NIM. 12105244029

PENGESAHAN

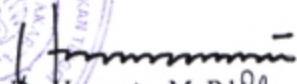
Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE "PAPAN LAJU WARNA" UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM MAREDAN SENDANGTIRTO BERBAH SLEMAN DI YOGYAKARTA ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Isniatun Munawaroh, M. Pd	Ketua Penguji		16-09-16
Suyantiningsih, M. Ed	Sekretaris Penguji		16-09-16
Nur Hayati, M. Pd	Penguji Utama		16-09-16

Yogyakarta, September 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




Dr. Haryanto, M. Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“You only live once, but if you do it right,
once is enough.”
-Mae West-

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Allah Subhanahuwata'ala
2. Mamah dan Papah dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, bimbingan, nasehat, dan doa demi keberhasilanku
3. Almamaterku TP, FIP, UNY
4. Nusa, Bangsa dan Agama

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
"PAPAN LAJU WARNA" UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN
MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM MAREDEAN
SENDANGTIRTO, BERBAH, SLEMAN, DI YOGYAKARTA**

Oleh
Ummu Athiyah
NIM 12105244029

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif *maze* "Papan Laju Warna" yang layak untuk anak TK kelompok B. Alat permainan ini dapat digunakan sebagai penunjang alat permainan edukatif untuk menstimulasi kesiapan membaca anak yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (*research and development*) Borg & Gall. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, melakukan perencanaan, melakukan pengembangan produk awal, melakukan uji coba lapangan awal, revisi produk I hasil uji coba lapangan awal, melakukan uji coba lapangan, revisi II hasil uji coba lapangan, melakukan uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba adalah anak kelompok B TK ABA As-Salam Maredan, Sendangtirta, Berbah yang terdiri dari uji coba lapangan awal 4 siswa, uji coba lapangan terbatas 8 siswa, uji coba lapangan luas 16 siswa. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif *maze* "Papan Laju Warna" layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Hasil akhir penilaian produk oleh ahli materi menunjukkan bahwa modul pembelajaran tematik dinyatakan "Layak" dengan rata-rata skor 4,33 dan hasil akhir penilaian produk oleh ahli media menunjukkan bahwa modul pembelajaran tematik dinyatakan "Layak" dengan rata-rata skor 4,56. Pada hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil "Layak" dengan persentase 91%, hasil uji coba lapangan diperoleh hasil "Layak" dengan persentase 94% dan hasil uji coba lapangan operasional diperoleh hasil "Layak" dengan persentase 98%.

Kata kunci: *pengembangan alat permainan edukatif, stimulasi kesiapan membaca, TK kelompok B*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B Di Tk Aba As-Salam Maredan, Sendangtirto, Berbah, Sleman, Di Yogyakarta”. Pengembangan alat permainan edukatif ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi dukungan selama penulis menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta ini.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas serta izin untuk melakukan penelitian sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Isniatun Munawaroh, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah TK ABA As-Salam Maredan yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
6. Siswa-siswi kelompok B TK ABA As-Salam yang telah membantu penelitian dalam proses pengambilan data, terimakasih atas kerjasamanya sehingga penelitian ini berjalan lancar.

7. Keluargaku tercinta, Bapak H. M. Endang Sudarmadji, dan Ibu Hj. Heny Rusdiana, kakak dan adik-adiku Uswatun Hasanah, M. Salahudin, Syifa Fauziah dan Annisa Nur Fadhillah, Nenek, Om, Tante dan sepupu-sepupuku yang selalu menjadi motivasi utama dan memberi dukungan serta do'a dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Sahabat-sahabatku Iis, Esih, Riska, Mala, Midah, Rahma, Siti, Dela, Bkti, Idhes, Irma, Hilma, Dwiken, Senuk dan seluruh teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Angkatan 2012, yang sama-sama berjuang dalam menempuh pendidikan di FIP UNY.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penelitian ini baik bantuan moral maupun material. Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah Subhanahuwata'ala. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan, gambaran, dan manfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 16 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk.....	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
4. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	16
B. Tinjauan Tentang Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan Laju Warna”	18

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	18
2. Fungsi Alat Permainan Edukatif	22
3. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif.....	23
4. Persyaratan Pembuatan Alat Permainan Edukatif.....	25
5. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan Laju Warna”	26
6. Cara Mengembangkan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> ”Papan Laju Warna”	28
7. Langkah-langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan Laju Warna”	32
8. Kelebihan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan Laju Warna”	33
C. Tinjauan Tentang Stimulasi Kesiapan Membaca Anak	33
1. Pengertian Tentang Stimulasi Kesiapan Membaca Anak	33
2. Kemampuan Membaca Anak Taman Kank-Kanak	34
3. Pembelajaran Membaca Anak Taman Kanak-Kanak	35
4. Tahapan Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-Kanak ..	37
D. Kajian tentang Anak Taman Kanak-Kanak	40
1. Pengertian Anak Taman Kanak-Kanak.....	40
2. Karakteristik Anak Taman Kanak-Kanak	42
3. Prinsip Pendidikan Anak Taman Kanak-Kanak	43

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	45
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	51
D. Validasi Ahli dan Uji Coba Produk.....	51
1. Validasi Ahli	51
2. Subyek Uji Coba	52
E. Metode Pengumpulan Data	52
F. Pengembangan Instrumen Penelitian	56
G. Validasi Instrumen	60
H. Teknik Analisis Data	60

BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	65
1. Studi Pendahuluan.....	65
2. Perencanaan.....	65
3. Pengembangan Produk Awal	67
4. Uji Coba Lapangan Awal	84
5. Revisi Produk	86
6. Uji Coba Lapangan.....	87
7. Revisi Produk	88
8. Uji Coba Lapangan Operasional	88
9. Penyempurnaan Produk Akhir	90
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Pengembangan.....	94

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA	98
----------------------	----

LAMPIRAN	101
----------------	-----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	36
Tabel 3.1 Metode Pengumpulan Data	55
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	56
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	56
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	57
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	58
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba	59
Tabel 3.7 Kategori Presentasi Kelayakan Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3.8 Kategori Presentasi Kelayakan Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 3.9 Kategori Presentasi Kelayakan Uji Coba Lapangan Awal.....	61
Tabel 3.10 Kategori Presentasi Kelayakan Uji Coba Lapangan	62
Tabel 3.11 Kategori Presentasi Kelayakan Uji Coba Lapangan Operasional.....	62
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Modul Pembelajaran Tematik Tahap I	73
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Modul Pembelajaran Tematik Tahap II.....	79
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Modul Pembelajaran Tematik Tahap I	81
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Modul Pembelajaran Tematik Tahap II.....	83
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Lapangan Awal	84
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Lapangan	87
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	89

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Borg & Gall yang telah dimodifikasi	46
Gambar 4.1 Tahapan Perencanaan	65
Gambar 4.2 Bagian Depan Papan.....	70
Gambar 4.3 Bagian Lembar Materi.....	70
Gambar 4.4 Bagian Buku Petunjuk Penggunaan	71
Gambar 4.5 Bagian Depan Kemasan Lembar Materi	71
Gambar 4.6 Bagian Depan Kemasan	71
Gambar 4.7 Revisi Lembar Materi Tema Buah-Buahan.....	75
Gambar 4.8 Revisi Lembar Materi Tema Binatang	76
Gambar 4.9 Revisi Lembar Materi Alat Transportasi	77
Gambar 4.10 Revisi Bagian Cover Buku Petunjuk.....	78
Gambar 4.11 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Awal	86
Gambar 4.12 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan.....	88
Gambar 4.13 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Operasional	90

DAFTAR LAMPIRAN

al

Lampiran	101
Lampiran 1 Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan Laju Warna”	102
1.1 Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> “Papan laju Warna”	103
Lampiran 2 Penilaian Ahli Materi dan Media.....	105
2.1 Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	106
2.2 Penilaian Ahli Materi Tahap II	109
2.3 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	112
2.4 Penilaian Ahli Media Tahap I	113
2.5 Penilaian Ahli Media Tahap II.....	117
2.6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	121
Lampiran 3 Penilaian untuk Siswa.....	122
3.1 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Awal.....	123
3.2 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan	125
3.3 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Operasional	127
3.4 Dokumentasi Foto Kegiatan.....	128
Lampiran 4 Rekapitulasi Data Penilaian.....	129
4.1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	130
4.2 Data Hasil Uji Coba Lapangan	131
4.3 Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	132
4.4 Hasil Observasi di TK ABA As-Salam Maredan	133
4.4 Hasil Wawancara di TK ABA As-Salam Maredan.....	134
Lampiran 5 Surat-surat Penelitian.....	135
5.1 Surat Izin dari FIP	136
5.2 Surat Izin dari BAPPEDA Sleman.....	137
6.3 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang sangat penting bagi setiap individu sebagai makhluk sosial. Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu untuk berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Perkembangan bahasa memiliki beberapa aspek diantaranya mencakup kemampuan membaca, mendengar, menulis dan berbicara.

Kemampuan membaca memiliki peranan penting dalam membekali anak untuk dapat melanjutkan pendidikan di jenjang selanjutnya. Tanpa memiliki kemampuan membaca (baca huruf) akan seringkali dimanfaatkan oleh orang yang memiliki niat buruk atau mudah ditipu. Melalui membaca anak dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta meningkatkan kecerdasan yang dimiliki sehingga anak akan mampu menjalani hidup.

Perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan kemampuan kebahasaan pada anak. Usia dini merupakan masa yang memiliki potensi terbaik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, dimana pada usia 4,5 tahun sampai 5,5 tahun anak mulai tumbuh minat untuk membaca.

Namun banyak perdebatan mengenai CALISTUNG (membaca, menulis dan berhitung) bagi anak TK, ada pihak yang mendukung ada pula yang justru tidak memperbolehkan dikarenakan materi tersebut seharusnya

akan diterima anak ketika anak menduduki pendidikan sekolah dasar (SD). Seperti yang dikatakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh dalam paudni.kemendikbud.co.id pada 11 Januari 2013 menegaskan bahwa sekolah dasar (SD) tidak boleh memberikan tes baca tulis hitung (calistung) kepada calon murid. Pendidikan anak usia dini (PAUD) bukanlah tempat anak belajar calistung. Akan tetapi, masih banyak dijumpai di lapangan bahwa sebagian orang tua masih menganggap CALISTUNG sangat baik jika diajarkan sejak dini dikarenakan hal tersebut dianggap dapat menjadi upaya untuk melejitkan prestasi sehingga orang tua menganggap hal tersebut merupakan sesuatu yang membanggakan.

Psikolog keluarga, Anna Surti Ariani dalam KOMPAS, Senin, 11 Juli 2016 mengatakan, mayoritas orangtua menganggap kesuksesan anak termasuk di usia dini bertumpu di faktor akademik. Alasannya, faktor tersebut paling mudah dilihat. Padahal, tahapan perkembangan anak secara fisik dan sosial menentukan kemampuan dan perilaku anak dimasa depan. Tahapan tersebut terlihat sederhana, akan tetapi jika hal tersebut dilewatkan, anak akan mengalami kesulitan belajar apabila sudah masuk SD dan seterusnya. Sehingga tanpa disadari banyak kerugian yang didapat anak dalam praktik pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Piaget khawatir jika anak-anak diajari CALISTUNG sebelum usia 7 tahun anak akan merasa terbebani dan justru malah memunculkan persepsi yang buruk tentang belajar bagi anak. Padahal teori psikologi perkembangan yang dikemukakan

oleh Jean Piaget selama ini telah menjadi acuan dalam pembuatan kurikulum di TK bahkan pendidikan secara umum.

Permendiknas RI No.58 TAHUN 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Terdapat 4 pencapaian terkait dengan kemampuan calistung bagi anak usia 4-6 tahun, yaitu;

1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri
2. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis berhitung.
3. Membaca nama sendiri.
4. Menuliskan nama sendiri.

Pembelajaran bahasa pada anak usia 4-6 tahun bukan merupakan sesuatu yang tidak boleh dilakukan sama sekali, tetapi harus dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak yaitu dengan memstimulasi kemampuan bahasa pada anak. Stimulasi bahasa anak tidak dimaksudkan sebagai pengajaran membaca dan menulis pada anak seperti melalui drill dan dikte yang ketat tidak diperkenankan diberikan kepada anak. Melainkan dengan “bermain sambil belajar” yang dijadikan landasan dalam pembelajaran anak TK. Namun belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas produktif sedangkan bermain diartikan sebagai aktivitas non produktif. Padahal, baik belajar maupun bermain merupakan kegiatan yang bersifat komplementer dan integralistik dalam kehidupan semua anak, karena melalui bermain itulah anak belajar.

Pengenalan bacaan pada anak dilakukan dengan bertahap. Menurut Cochorane perkembangan kemampuan dasar membaca anak usia 4-6 tahun menurut antara lain tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, dan tahap lancar membaca. Berdasarkan tahapan tersebut, pengenalan bacaan pada usia anak 5-6 tahun diawali ketika anak sudah memiliki kesadaran akan simbol huruf berupa tulisan yang sering terlihat di lingkungan sekitar mereka. Kemudian anak akan melihat kata yang sudah dikenal, dan menggunakannya untuk menceritakan kembali mengenai kata tersebut. Pada tahap ini anak juga sudah mulai mengenal simbol huruf.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK ABA As-Salam Maredan Kelompok B, dalam pembelajaran anak masih belum mengenal cukup banyak huruf alfabet. Selama ini yang terjadi dalam pengenalan kosakata pada anak yakni dengan menuliskan di papan tulis dan anak banyak yang tidak memperhatikan sehingga pada akhirnya kelas menjadi gaduh dan ramai.

Salah satu faktor yang menyebabkan kesiapan membaca pada anak masih rendah yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam kelas masih kurang bervariasi sehingga antusias anak dalam mengikuti pembelajaran kurang fokus. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu dalam kegiatan stimulasi membaca pada anak. Media papan tulis memiliki kelemahan diantaranya pada media tersebut

tidak bisa menampilkan contoh gambar kongkret sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting terhadap keberhasilan terlaksananya proses pendidikan. Media merupakan berbagai segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian siswa sehingga dapat mendorong agar terlaksananya proses pembelajaran untuk belajar.

Ketepatan guru dalam memilih media yang digunakan untuk menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Penyampaian materi dengan menggunakan media yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar yang diharapkan sehingga tercapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.

Anak usia dini memiliki karakteristik khusus dalam hal belajar dibandingkan orang dewasa, karena anak usia dini memiliki kecenderungan senang bermain dalam belajar. Kegiatan bermain dapat memotivasi anak mengembangkan kemampuannya secara spontan dan mendalam, karena dengan bermain anak terlibat secara langsung sehingga anak akan lebih dalam memahami sesuatu. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dirancang dengan prinsip bermain sambil belajar agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menstimulasi kesiapan membaca anak, melibatkan anak secara aktif, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik anak serta

menyenangkan bagi anak, selain itu dapat memposisikan peran guru sebagai fasilitator, bukan lagi sebagai pusat.

Berdasarkan paparan masalah diatas maka media yang dapat dijadikan alternatif untuk menstimulasi kesiapan membaca anak, melibatkan anak secara aktif, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik anak serta menyenangkan bagi anak yaitu berupa permainan yang diadaptasi dari permainan *maze*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat praktik pembelajaran terkait kesiapan membaca anak kelompok B yang belum sesuai dengan pembelajaran anak usia pra sekolah.
2. Guru masih belum menggunakan alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi kesiapan membaca anak.
3. Sekolah belum menyediakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kesiapan membaca yang telah divalidasi dan sesuai untuk anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah diatas, masalah yang diatasi agar lebih spesifik dan memenuhi tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu pada pengembangan media berupa alat permainan edukatif yang layak dan dapat digunakan sebagai media

alternatif penunjang dalam menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan, Sendangtitro, Berbah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumusan masalah penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang bagaimanakah yang layak untuk menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan, Sendangtitro, Berbah?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kesiapan membaca yang mudah digunakan serta layak untuk anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan. Sehingga dalam pembelajaran anak lebih menarik dan menyenangkan.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan alat permainan edukatif ini diharapkan memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu bidang teknologi pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti memberikan kontribusi atas terciptanya media pembelajaran baru berupa alat permainan edukatif yang layak serta dapat dijadikan alternatif untuk menstimulus kesiapan membaca pada anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan A ABA As-Salam Maredan.
- b. Bagi anak dengan adanya media ini dapat menstimulus kesiapan membaca.
- c. Bagi guru melalui media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan dalam kelas.
- d. Bagi sekolah, melaui media ini dapat menjadi media penunjang untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada TK.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak kelompok B di TK. Alat permainan edukatif ini diproduksi untuk menstimulasi kesiapan membaca pada anak Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan. berikut ini adalah spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti:

1. Alat permainan edukatif berupa papan yang menyerupai permainan *maze* yang dimodifikasi sehingga memuat konten materi yang dapat menstimulasi kesiapan membaca untuk anak.

2. Konten materi yang dimuat dalam alat permainan edukatif ini sangat bervariasi karena konten materi tidak hanya menggunakan satu tema, melainkan beberapa tema sehingga anak tidak bosan memainkan tema yang sama berulang kali.
3. Konten materi yang dibuat menyesuaikan tema-tema yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga sangat fleksibel untuk digunakan dalam tema-tema pembelajaran di kelas. Beberapa tema tersebut diantaranya yaitu: tema buah-buahan, tema binatang dan tema alat transportasi.
4. Alat permainan edukatif ini berfungsi sebagai media alternatif untuk menstimulus kesiapan membaca anak dengan cara yang menyenangkan, terlibat aktif dan menarik bagi anak.
5. Alat permainan edukatif yang dibuat dapat dimainkan secara kelompok maupun individu.
6. Pada alat permainan edukatif yang akan dibuat merupakan alat permainan edukatif yang juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. Sehingga selain dapat menstimulus kesiapan membaca anak, alat permainan edukatif ini juga dapat melatih motorik halus pada anak.
7. Bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan edukatif ini menggunakan bahan yang ramah lingkungan serta aman digunakan untuk anak.
8. Desain yang ditampilkan pada alat permainan edukatif ini disesuaikan dengan karakteristik anak agar dapat menarik perhatian anak.

9. Warna yang digunakan dalam alat permainan edukatif ini di dominasi dengan warna-warna primer sesuai dengan karakteristik anak usia TK.
10. Jenis tulisan (*font*) yang dipakai pada modul ini di sesuaikan pada acuan karakteristik perkembangan anak.
11. Cara bermain dalam permainan ini yaitu dengan mencocokkan kata dan gambar dengan menggerakkan pin melalui jalan yang terdapat pada papan.
12. Terdapat kunci jawaban pada masing-masing tema yang digunakan untuk memudahkan anak untuk mengetahui kebenaran anak dalam memahami konten.
13. Pada permainan ini anak dituntut untuk sportif dalam bermain, oleh karena itu pada permainan ini juga dapat melatih anak untuk berbuat jujur.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang dapat diartikan yaitu perantara atau pengantar. Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi.

Menurut Ahmad Rohani (1997: 3) media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara, sarana, maupun alat proses komunikasi (proses belajar mengajar). Sedangkan menurut Sri Anitah (2012: 6) memberikan pengertian bahwa media dapat berupa orang, bahan, alat, maupun peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima sesuatu pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Menurut Ali (1992: 69) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso (2004: 458) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat, bahan, orang, ataupun peristiwa yang berfungsi

sebagai perantara untuk merangsang si pebelajar menciptakan kondisi yang memungkinkan si pebelajar menerima pengetahuan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Menurut Rohani Ahmad (1997: 6) mengemukakan media dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan pengamatan, mengatasi hal-hal yang kompleks meningkatkan terjadinya interaksi pembelajaran, membangkitkan minat dan motivasi siswa.

Fungsi pembelajaran menurut Arief S Sadiman (1996: 48) yaitu;

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Melalui media pembelajaran kita dapat memperoleh informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu, misalnya dalam tema binatang, anak dapat memperoleh pengetahuan tentang binatang tanpa harus mencari binatang tersebut secara terpisah, hal tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi efisien.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Dalam proses pembelajaran materi yang disampaikan terkadang memerlukan media yang mampu memperjelas suatu obyek misalnya untuk mempelajari sesuatu yang tidak memungkinkan bagi pendidik untuk membawa langsung ke

dalam kelas dapat menggunakan miniatur, model, gambar ataupun audio visual.

- c. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.

Ada beberapa hal yang mempunyai keterbatasan dalam pembelajaran langsung (obyek nyata), melalui media hal tersebut dapat teratasi misalnya obyek yang terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk memindahkannya ke dalam kelas, obyek yang terlalu kecil akan sulit bagi anak untuk mengamati obyek yang terlalu kecil seperti bakteri, hewan yang berukuran kecil dll, obyek yang bergerak terlalu cepat, dan obyek yang memiliki risiko tinggi, seperti pembuatan jembatan, anak tidak perlu mendatangi langsung proses pembuatan tersebut karena berisiko tinggi.

- d. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.

- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Media dapat menyeragamkan pemahaman terhadap si pembelajar

- f. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkret dan realitas. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran memiliki relevansi dengan kajian konsep dasar yang benar dan bersifat kongkret dan sesuai dengan realitas.

- g. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Media memungkinkan bagi si pembelajar membangkitkan ketertarikan dan minat yang baru bagi si pembelajar.

- h. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
Media yang menarik bagi si pembelajar akan membangkitkan motivasi si pembelajar untuk lebih dalam menggali pengetahuan.
- i. Media memberikan pengalaman yang integral menyeluruh dari yang kongkret sampai dengan abstrak. Media dapat memberikan pengetahuan yang menyeluruh.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 2) memaparkan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs (Darmojo, 1991: 24) klasifikasi media digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

- a. Media Audio

Media audio meruakan media yang menggunakan indra pendengaran.

Informasi dituangkan melaui pesan auditif yang dapat di terima oleh

alat pendengaram. Contoh media dalam jenis ini yaitu, radio, *recorder*, dan *tape cassette*.

b. Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indra pengelihatan. Media visual sangat beragam dan merupakan media pembelajaran dengan jenis yang banyak diantaranya yaitu: foto, gambar 2 dimensi, gambar 3 dimensi, *chart*, buku, modul, poster , gambar bergerak atau animasi, komik dll.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan dua unsur tersebut, menggunakan indra pengelihatan dan indra pendengaran. Contoh dari media ini dalam pembelajaran berupa video dan film pembelajaran.

4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang berasal dari lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Contoh:

- a. Papan, yang termasuk dalam media ini diantaranya papan tulis, bulletin papan flannel, papan magnetik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi diantaranya, model, peraga dan diorama.
- c. Realita asalah benda nyata seperti aslinya (apa adanya).
Misalnya dengan membawa objek secara langsung ke kelas.
- d. Sumber belajar pada masyarakat diantaranya karya wisata dan berkemah.

Berdasarkan paparan diatas maka alat permainan edukatif *maze* "Papan Laju Warna" ini masuk dalam klasifikasi media serbaneka dengan jenis media tiga dimensi.

5. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran penggunaan media dapat membantu pengajar menyampaikan informasi kepada anak. Pemilihan media yang digunakan untuk pembelajaran harus berdasarkan dengan kriteria-kriteria tertentu untuk menentukan ketepatan media yang dikembangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Berikut prinsip-prinsip pendekatan sistem untuk meningkatkan kualitas isi pembelajaran dalam suatu media menurut Filbeck dalam (Atwi Suparman, 2001: 15) yaitu:

- a. Prinsip Pertama
Memberikan umpan balik positif atas keberhasilan respon yang benar dari anak, maka anak dituntut untuk aktif memberikan respon.
- b. Prinsip Kedua
Menyampaikan tujuan instruksional pada anak dengan menggunakan kata kerja operasional dan metode serta media yang akan digunakan agar dapat mendorong keaktifan anak.
- c. Prinsip Ketiga
Memberikan isi pelajaran yang bermanfaat untuk anak bahkan di luar kelas serta memberi penghargaan terhadap keberhasilan anak.
- d. Prinsip Keempat
Memberikan kegiatan belajar sesuai dengan pengalaman dan dunia nyata anak.

- e. Prinsip Kelima
Memberikan contoh baik yang positif maupun negative untuk memperjelas materi, sehingga anak diharapkan dapat membedakan kebenarannya.
- f. Prinsip Keenam
Kondisi kesiapan anak baik mental maupun fisik, maka perlunya diawali suatu hal yang menarik perhatian anak untuk mempelajari isi materi dalam pembelajaran.
- g. Prinsip Ketujuh
Anak akan terbantu dengan kegiatan belajar yang terbagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik, yang mana dapat menggunakan media terprogram dan umpan balik berupa latihan untuk menganalisis kemampuan anak.
- h. Prinsip kedelapan
Memecahkan materi yang kompleks menjadi kegiatan kecil, seperti penggunaan suatu model kemudian didukung dengan media dan metode instruksional yang relevan.
- i. Prinsip Kesembilan
Perumusan tujuan instruksional menganalisis tujuan-tujuan yang lebih khusus dan penentuan model yang relevan dengan tujuan tersebut.
- j. Prinsip Kesepuluh
Kegiatan instruksional dimulai dari pelajaran yang lebih sederhana menuju tahapan yang lebih kompleks serta menunjukkan anak bagaimana cara mencapainya.
- k. Prinsip Kesebelas
Perlunya anak menguasai prasyarat sebelum mempelajari materi selanjutnya dan setiap anak memiliki kesempatan maju menurut kecepatannya.
- l. Prinsip Keduabelas
Memberikan kesempatan pada anak untuk memilih waktu, cara, dan sumber-sumber lainnya, disamping yang telah ditetapkan.

Berdasarkan paparan diatas tentang 12 prinsip-prinsip pendekatan sistem untuk meningkatkan kualitas isi pembelajaran menurut Filbeck, dalam alat permainan edukatif yang dikembangkan peneliti mengacu pada

ke 12 prinsip untuk menjadi kriteria tertentu dalam menentukan ketepatan media yang dikembangkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Tinjauan Tentang Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna”

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan cara anak untuk memahami kejadian yang ada disekitarnya secara sederhana dan menyenangkan. Bermain menurut Jean Piaget (Dwi Yulianti, 2010: 32) merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognisi yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Sedangkan menurut Conny R. Semiawan (2008: 24) mengatakan bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bettelheim dalam (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 60) permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Berdasarkan paparan diatas tentang pengertian bermain menurut para ahli dapat disimpulkan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan psikologis, biologis, dan kognitifnya dengan mentaati peraturan yang harus ditaati.

Alat permainan edukatif merupakan bagian dari media pembelajaran. Menurut AhmadRohani (1997: 4) mengatakan media pengajaran adalah media instruksional edukatif. Media instruksional edukatif yaitu media yang digunakan dalam proses instruksional (belajar mengajar), untuk mempermudah tujuan instruksional yang efektif dan memiliki sifat mendidik. Alat permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membantu dalam kegiatan bermain saja, tetapi alat permainan edukatif selain mengandung unsur menyenangkan bagi anak, alat permainan edukatif juga memiliki unsur-unsur yang dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81) alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri, yaitu:

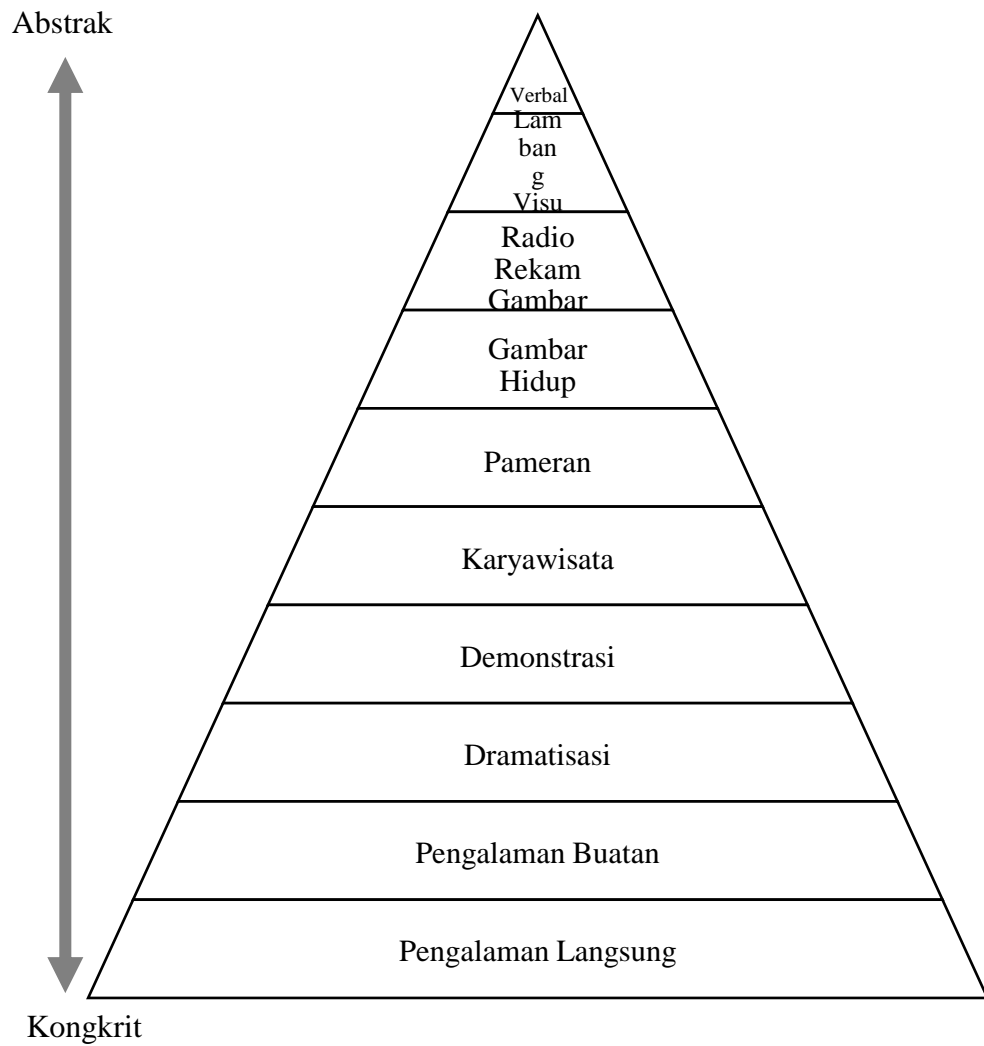
- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat digunakan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditunjukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.

Menurut Cucu Eliyawati (2005: 62-63) alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara dan bentuk serta memiliki bermacam tujuan dan

manfaat, aman, mendorong aktifitas dan kreatifitas. Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2005: 38) menyatakan bahwa media belajar anak usia dini umumnya merupakan alat permainan yang memudahkan siswa untuk belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks.

Berdasarkan beberapa paparan mengenai alat permainan edukatif menurut berbagai ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mempermudah anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak meliputi afektif, kognitif, maupun psikomotorik dengan cara yang menyenangkan sehingga anak dapat menambah pengetahuan sesuai dengan tingkat pengalaman anak.

Tingkat pengalaman seseorang dari kongkret dan abstrak dapat diketahui melalui rentangan pengalaman dari kongkrit ke abstrak. Dalam mengembangkan Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) kerucut ini melukiskan analogi visual berdasarkan tingkat kekongkritan dan keabstrakan metode mengajar dan bahan pembelajaran, tujuannya untuk menggambarkan deretan pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol komunikasi (Seels dan Richey, 1994: 16).



Sumber: Seelsdan Richey, 1994

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan gambar diatas alat permainan yang akan diproduksi untuk anak TK termasuk dalam kategori pengalaman langsung yaitu dengan adanya interaksi secara langsung antara anak terhadap alat permainan edukatif.

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Pengembangan alat permainan edukatif harus mempunyai tujuan serta berbagai fungsi yang mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Menurut Badru Zaman (2007: 8-10) Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
2. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.
3. Memberikan stimulus dalam pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif dalam suasana yang menyenangkan, siswa akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui.

Alat permainan edukatif yang dikembangkan ini memiliki fungsi untuk menstimulus kesiapan membaca anak dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak serta memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi dengan berkomunikasi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan.

3. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif jika diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan fungsinya menjadi beberapa jenis. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 82-87) alat permainan edukatif dapat diklasifikasikan menjadi berbagai jenis diantaranya:

a. Alat permainan edukatif untuk mencipta bangunan

Alat permainan edukatif jenis ini diperuntukan untuk melatih anak dalam mencipta suatu bangunan. Bentuk fisiknya dapat terbuat dari material kayu ringan maupun plastik. Alat ini dapat berbentuk balok, segitiga, prisma, kubus, tabung maupun lingkaran dalam berbagai ukuran. Bentuk-bentuk tersebut kemudian dapat disusun untuk membangun suatu bangunan dengan menggunakan imajinasi mereka. Seperti membuat konstruksi sederhana berbagai bangunan seperti rumah, gedung, jembatan dll. Contoh alat permainan edukatif pada jenis ini yaitu, balok berbagai bentuk geometri, lego dan lain-lain.

b. Alat permainan edukatif untuk melatih berbagai macam pengertian mengenai warna, bentuk dan ukuran

Alat permainan jenis ini bertujuan untuk mengasah kemampuan mengenali warna, bentuk dan ukuran. Bahan pembuatnya dapat dibuat dari segala bahan baik dari kayu ringan, plastik, kertas dll. Alat permainan ini dapat dimainkan

baik secara kelompok maupun individu tergantung kebutuhannya. Contoh alat permainan edukatif yang termasuk dalam pengenalan bentuk warna dan ukuran yaitu: lotto berwarna, puzzle yang terdiri dari beberapa keeping, papan pasak, permainan karti, biji untuk meronce dan lain-lain.

c. Alat permainan edukatif ciptaan Montessori

Montessori menciptakan sejumlah alat permainan edukatif yang bertujuan untuk mempermudah dalam mengingat suatu konsep yang akan dipelajari tanpa dibimbing. Alat permainan edukatif ini lebih dikhususkan untuk pembelajaran secara mandiri, jadi jika pada saat bermain ia melakukan kesalahan maka ia mengetahuinya sendiri memperbaikinya. Beberapa contoh alat permainan edukatif ciptaan Montessori, yaitu: alat timbangan, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran, tongkat-tongkat desimeter dan meter, gambar-gambar untuk dicontoh untuk mengembangkan motorik halus, bujur telur, *maze* dan lain-lain

Berdasarkan paparan tentang jenis alat permainan edukatif diatas maka alat permainan edukatif yang dikembangkan peneliti termasuk dalam alat permainan edukatif Montessori karena pada alat permainan edukatif ini memudahkan anak untuk mengingat konsep yang dipelajari yaitu tentang stimulasi kesiapan membaca melalui proses mengenal alfabet berdasarkan gambar. Gambar yang digunakan disini disesuaikan dengan

tema yang digunakan siswa dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa tema buah-buahan, binatang dan alat transportasi. Huruf alfabet yang dikenalkan pada anak berupa awalan huruf pada gambar untuk mempermudah anak dalam mengidentifikasi huruf alfabet.

4. Persyaratan Pembuatan Alat Permainan Edukatif

Pada pembuatan alat permainan edukatif terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi agar alat permainan edukatif yang dibuat dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Badru Zaman, dkk (2007: 6,22) terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif, yaitu:

a. Syarat Edukatif

- 1) Pembuatan alat permainan edukatif disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan.
- 2) Pembuatan alat permainan edukatif disesuaikan dengan program pembelajaran.

b. Syarat Teknis

- 1) Alat permainan edukatif dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
- 2) Alat permainan edukatif sebaiknya multi guna agar banyak aspek perkembangan anak yang dapat ditingkatkan.
- 3) Alat permainan edukatif sebaiknya menggunakan bahan yang aman (tidak mengandung unsur-unsur bahan yang tajam dan beracun).

- 4) Alat permainan edukatif sebaiknya menggunakan bahan yang berada dilingkungan sekitar dan ekonomis.
- 5) Alat permainan edukatif hendaknya awet, kuat dan tahan lama.
- 6) Alat permainan edukatif hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- 7) Alat permainan edukatif hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

c. Syarat Estetika

- 1) Alat permainan edukatif hendaknya dibuat menarik sehingga menarik minat anak untuk memainkannya.
- 2) Alat permainan edukatif hendaknya menggunakan warna sesuai dengan karakteristik anak,
- 3) Alat permainan edukatif hendaknya ringan sehingga mudah dibawa oleh anak.

Syarat-syarat tersebut dijadikan acuan oleh peneliti dalam mengembangkan alat permainan agar alat permainan edukatif layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

5. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna”

Maze is a a complicated system of paths or passages which people try to find their way through for entertainment. (Cambridge Dictionary, 2008). Menurut Asolihin (2012) *maze* adalah alat permainan edukatif yang

terbuat dari kayu, yang terdiri dari beberapa alur dan setiap alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik minat anak. Sedangkan Menurut Fatih Ali (2014) adalah papan alur yang mempunyai beberapa bentuk alur diantaranya *zig-zag*, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (miring, datar, lengkung dan tegak). Menurut Isy Yahya (2014: 1) dalam memainkan *maze* seorang siswa harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai pada tujuan akhir. *Maze* terbagi menjadi 2 macam:

a. *Maze* dua dimensi

Maze dua dimensi merupakan *maze* yang biasa terdapat pada media dua dimensi seperti kertas. Pada jenis ini *maze* biasa dijumpai di majalah untuk pembelajaran anak usia dini.

b. *Maze* tiga dimensi

Maze tiga dimensi merupakan *maze* yang biasanya terbuat dari papan kayu, dan cara memainkannya dengan menggerakkannya dengan tangan.

Maze dapat diartikan alat permainan edukatif yang terdiri dari beberapa alur yang berliku dimana seseorang harus mencari jalan tujuan akhir dan memiliki warna yang berbeda hal ini dilakukan biasanya hanya untuk menghibur. Jenis *maze* yang dikembangkan oleh peneliti adalah *mze* tiga dimensi yang terbuat dari papan.

Papan Laju Warna adalah alat permainan edukatif yang merupakan modifikasi dari permainan yang biasa dikenal dengan *maze*. Dalam alat permainan edukatif Papan Laju Warna terdapat pin dengan warna yang berbeda cara memainkannya dengan menggeser pin tersebut pada jalan yang telah disediakan menuju tujuan akhir.

Pada alat permainan edukatif *Maze* “Papan Laju Warna” dikhususkan untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak, sehingga materi dibuat disesuaikan dengan pembelajaran membaca. Selain dapat melatih kemampuan membaca anak, anak pula dapat melatih keterampilan motorik halus dengan menggerakkan pin-pin ke tempat tujuan terakhir. Pin yang digunakan masing masing memiliki warna yang berbeda, hal itu juga dapat mengasah pengetahuan anak tentang warna.

6. Cara Mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna”

Berikut tahapan yang diperlukan dalam membuat alat permainan edukatif Papan Laju warna:

a. Bahan yang diperlukan

1) Kayu MDF

Kayu MDF digunakan untuk membuat bahan dasar papan, kayu dibuat sedemikian rupa untuk menjadi bentuk papan yang diinginkan.

2) Kayu

Kayu yang digunakan merupakan kayu berukuran kecil untuk membuat bagian pin pada papan.

3) Lem putih PVAc

Lem ini digunakan untuk merekatkan bagian krton dengan bagian yang lainnya.

4) Lem tembak

Lem ini digunakan untuk merekatkan bagian tertentu pada papan dan kemasan.

5) Kertas Ivory 260

Kertas ini digunakan untuk membuat lembar materi, lembar jawaban, buku petunjuk dan kemasan produk.

6) Kertas *Sticker*

Kertas *sticker* digunakan untuk melapisi bagian papan agar lebih menarik.

b. Alat yang digunakan

1) Laptop yang dilemngkapi dengan aplikasi grafis (Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CC 2014)

2) Gunting

3) *Cutter*

4) Alat Pemanas lem

5) Alat tulis

6) Penggaris

7) Mesin pencetak

c. Langkah pembuatan alat permainan edukatif Papan Laju Warna

1) Pembuatan papan

Papan pada alat permainan edukatif ini memiliki dua komponen, yaitu:

a) Papan

Papan dibuat menggunakan karton tebal yang ukurannya telah dirancang, papan dipotong mengikuti pola yang telah dibuat kemudian melapisinya dengan kertas sticker yang telah dilaminasi sehingga tampilan papan lebih menarik.

b) Pin

Pembuatan pin pada alat permainan edukatif Papan Laju Warna ini menggunakan kayu yang ringan dan berserat halus, dibentuk sesuai dengan pola yang telah dirancang.

2) Pembuatan materi dan kunci jawaban.

a) Pembuatan materi

(1) Menentukan tema yang akan digunakan.

(2) Menyesuaikan tema dengan materi yang akan dikembangkan.

(3) Mengumpulkan gambar pendukung untuk materi.

(4) Mendesain materi dengan mempertimbangkan kemenarikan, kesesuaian warna dan komposisi menggunakan aplikasi grafis.

(5) Mencetak sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan sebelumnya.

b) Pembuatan kunci jawaban

(1) Menyesuaikan kunci jawaban dengan materi.

(2) Mendesain kunci jawaban agar tata letaknya tepat.

(3) Mencetak kunci jawaban.

3) Pembuatan buku petunjuk penggunaan

Buku petunjuk dibuat dengan menggunakan aplikasi grafis yang di desain dengan mempertimbangkan kejelasan pada petunjuk penggunaan dan langkah-langkah, serta tampilan (meliputi ukuran kombinasi warna, komposisi desain, dan kemenarikan desain).

4) Pembuatan kemasan produk

Kemasan produk pada alat permainan edukatif terbagi menjadi dua, yaitu:

(a) Kemasan pada lembar materi dan lembar jawaban

Pada lembar materi dan lembar jawaban diberi kemasan agar lembar materi dan jawaban tidak tercecer. Kemasan pada lembar materi di desain dengan menarik dan lembar jawaban menggunakan kertas ivory yang tebal dan dilaminasi agar tidak mudah rusak

(b) Kemasan keseluruhan produk

Pada kemasan keseluruhan produk adalah kemasan utama dimana semua komponen pada alat permainan edukatif Papan

Laju Warna semuanya berada di dalam kemasan ini. Kemasan utama ini juga di desain menggunakan aplikasi desain, kemudian dicetak dan di laminasi. Kemasan dibuat semenarik mungkin dengan tujuan untuk menarik perhatian anak dan dapat menumbuhkan minat bagi anak untuk memainkannya.

7. Langkah-Langkah Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze*

“Papan Laju Warna”

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif Papan Laju Warna pada kelompok B untuk mengembangkan kemampuan membaca sebagai berikut:

- a. Persiapkan komponen Papan Laju Warna seperti papan.
- b. Tentukan tema yang akan digunakan, ambil lembar materi yang ingin digunakan.
- c. Sebelum memainkan permainan ini sebaiknya untuk membaca buku petunjuk penggunaan untuk mengetahui lebih detail tentang cara memainkannya.
- d. Masukkan lembar materi yang dipilih tadi ke dalam papan.
- e. Cocokkan gambar dengan kata yang terdapat pada papan menggunakan pin warna yang telah disediakan.
- f. Setelah semuanya telah dicocokkan, untuk mengetahui apakah jawaban tersebut benar atau tidak. Lembar jawaban berada pada belakang lembar soal, sehingga anak hanya perlu membalikny.
- g. Cocokkan jawaban yang dengan lembar jawaban.

8. Kelebihan Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna”

Berikut kelebihan alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dikembangkan oleh peneliti:

- a. Papan dengan ukuran yang tidak terlalu besar memudahkan bagi anak untuk menyimpan serta membawanya kemana-mana.
- b. Bahan yang digunakan memperhatikan keamanan anak serta ringan sehingga aman bagi anak.
- c. Lembar materi dapat diganti-ganti sehingga anak tidak mudah bosan.
- d. Desain yang ditampilkan dibuat menarik sesuai dengan karakteristik anak sehingga menumbuhkan minat anak.
- e. Gambar pendukung yang digunakan pada materi menggunakan gambar kongkrit, hal ini sesuai dengan tahap berpikir anak.

C. Tinjauan Tentang Stimulasi Kesiapan Membaca Anak

1. Pengertian Stimulasi Kesiapan Membaca Anak

Menurut Takdiroatun Musfiroh (2009: 11) stimulasi berarti membangkitkan suatu kekuatan atau kemampuan yang sebenarnya telah ada dalam diri seorang anak. Stimulasi tidak bersifat memaksa dan tidak mengandung target kemampuan tertentu sebagai indikator.

Kesiapan membaca merupakan salah satu tahap perkembangan membaca yang mencakup rentang waktu sejak anak dilahirkan hingga pelajaran membaca diberikan. Kesiapan menunjuk pada taraf perkembangan yang diperlukan untuk belajar secara efisien (Mulyono Abdurrahman, 2003: 200).

Stimulasi kesiapan membaca berarti merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tulis untuk berkomunikasi sesuai dengan tahap perkembangannya. Stimulasi mengandung arti mendorong anak mengetahui sesuatu secara langsung.

2. Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-Kanak

Membaca merupakan kegiatan berfikir untuk menerjemahkan simbol yang melibatkan indra pendengaran dan indra pengelihatan untuk diolah sehingga menjadi suatu informasi. Seperti yang dinyatakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2007) menyatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengelihatan). Sedangkan menurut Henry Guntur Taringan (1982: 2) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan membaca adalah proses memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis dengan tulisan.

Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks yang melibatkan beberapa aspek terlibat dalam proses membaca. Menurut Mohammad Fauzil Adhim (2004: 25) terdapat delapan aspek yang bekerja ketika seseorang sedang membaca, yaitu aspek sensori, persepsi (tata urutan kerja), pengalaman berpikir, belajar, asosiasi, dan afeksi. Aspek-aspek tersebut perlu dikembangkan bagi anak TK mengingat anak sedang berada di tahap perkembangan yang pesat.

Membaca permulaan adalah keterampilan menerapkan kemampuan berbahasa secara biologis dan psikis yang dipengaruhi oleh lingkaran huruf, suku kata, dan kalimat sebagai objek baca dengan tingkatan awal

dalam belajar membaca (Depdikbud, 1994). Sedangkan menurut Anderson (Nurbiana Dhieni 2005) mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf dan kata serta menghubungkannya dengan bunyi.

Menurut Eva Fauzah (2010) berikut ini adalah ciri-ciri anak siap untuk belajar membaca yaitu: 1) anak memiliki ketertarikan terhadap buku dan aktivitas membaca, 2) anak memiliki kemampuan memahami, 3) kesiapan berbahasa, 4) anak memiliki koordinasi visual motorik yang baik, 5) kemampuan presepsi, 6) anak mampu membedakan kanan dan kiri. Pada pembelajaran di TK kemampuan membaca permulaan dilakukan secara terprogram kepada anak dengan mengenalkan simbol-simbol (huruf alfabet) dan menyuarakannya menjadi bunyi sebagai dasar pembelajaran membaca pada tahap selanjutnya.

3. Pembelajaran Membaca Anak Taman Kanak-Kanak

Menurut Budihasti yang dikutip oleh Reni Akbar Hawadi (2001: 37) menyebutkan beberapa komponen membaca, yaitu:

a. Pengenalan kata-kata

Pengenalan kata disini yaitu menyamakan bunyi (yang diucapkan) dengan simbol (yang ditulis).

b. Pengertian

Selain dapat menyuarakan dan memahami persamaan ucapan dengan tulisan, hal yang terpenting yaitu mengetahui maknanya.

c. Reaksi

Diharapkan ada reaksi yang muncul terhadap hal yang dibaca.

d. Penggabungan

Proses asimilasi dengan mengaitiik dengan pengalaman membaca di masa lalu.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (2009: 10-11), tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun mengenai indikator kemampuan membaca tercantum pada lingkup perkembangan keaksaraan sebagai berikut:

Tabel 2.1. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian	Indikator
Keaksaraan	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Menyebutkan symbol huruf vokal maupun konsonan dalam sebuah kata.
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai foem yang sama, misalnya surat, subur, suster dan lain-lain.
	Membaca nama sendiri	Membaca kata-kata dengan lengkap.

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1996), materi yang diajarkan dalam membaca permulaan antara lain:

a. Lafal, intonasi kata dan kalimat sederhana;

- b. Huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal anak (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampau dengan 14 huruf);
- c. Kata-kata baru yang bermakna (menggunakan huruf-huruf yang sudah dikenal), misalnya: took, ubi, boneka, mata, tamu dan;
- d. Lafal dan intonasi kata yang sudah dikenal dan kata baru (huruf yang diperkenalkan 10 sampai 20 huruf).

Peneliti menggunakan acuan dari beberapa pendapat ini untuk menentukan indicator dalam penelitian. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa stimulasi membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam memahami hubungan bunyi dengan huruf (menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya), menyebutkan kata yang memiliki huruf awal yang sama. Kemampuan ini lah yang dijadikan peneliti sebagai indikator dalam pembuatan konten materi pada alat permainan edukatif Papan Laju Warna.

4. Tahapan Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-Kanak

Anak usia dini sudah bisa diajarkan keterampilan membaca, selain pada usia ini anak sudah tumbuh minat membaca, hal ini diperkuat dengan pernyataan Montessori dan Hainstock yang dikutip oleh (Nurbiana Dhieni dkk, 2005: 5.3), pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis.

Menurut Takdiroatun Musfiroh (2009: 8-9) perkembangan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam lima tahap, yaitu:

a. Tahap *Magic*

Pada tahap ini belajar tentang guna buku, mulai berfikir bahwa buku adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, membawa-

bawa buku, dan sering memiliki buku favorit.

b. Tahap Konsep Diri

Anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai terlihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walaupun tidak cocok dengan teks didalamnya.

c. Tahap Membaca Antara

Anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (*print*). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap silabel sebagai kata dan dapat menjadi frustrasi ketika mencocokkan bunyi dengan tulisan. Pada tahap ini, anak mulai mengenali alfabet.

d. Tahap Lepas Landas

Pada tahap ini anak-anak mulai menggunakan tiga system tanda/ciri yakni grafonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenal huruf cetak dan membaca apapun disekitarnya, seperti tulisan pada kemasan, tanda-tanda. Resiko bahasa dari tiap tahap ini adalah jika anak diberikan terlalu banyak perhatian pada setiap huruf.

e. Tahap Independen

Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksikan makna dari huruf dan dari pengalaman sebelumnya dan isyarat penulis. Anak-anak dapat membuat perkiraan

tentang materi bacaan. Materi berhubungan langsung dengan pengalaman yang paling mudah untuk dibaca, tetapi anak-anak dapat memahami struktur dan genre yang dikenal, serta materi ekspositoris yang umum.

Menurut Steinberg (Ahmad Susanto, 2011: 90-91) kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi menjadi lima tahap perkembangan yaitu:

a. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini anak mulai mengenal tentang buku, anak sudah mengetahui konsep buku yang penting menurut dirinya, dan biasanya anak memiliki buku faborit yang selalu dibawa kemana-mana.

b. Tahap membaca gambar

Pada tahap ini anak melibatkan dirinya secara langsung sebagai pembaca, anak dapat menceritakan gambar pada buku walaupun yang diceritakan tidak sesuai dengan tulisan yang ada di buku, pada tahap ini anak gemar berpura-pura dapat membaca seluruh konteks yang ada pada buku.

c. Tahap pengenalan bacaan

Anak sudah dapat menggunakan tiga system bahasa seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata) dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sedang tertarik dengan tulisan yang dibaca akan mulai mengingat kembali penyamaan simbol

dengan bunyi dan mengkaitkannya dengan tanda yang ada di sekitarnya.

d. Tahap membaca lancar

Pada tahap ini anak sudah dapat membaca secara lancar sehingga anak sudah bisa memilih dengan bebas bacaan yang ingin dibacanya.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan diatas sebenarnya memiliki kesamaan dimana anak akan dapat membaca dengan tahap minat membaca, kemudian mengkonsepkan tulisan dengan bunyi, melakukan peran sebagai pembaca, mulai memaknai bacaan sebelum akhirnya sampai pada tahap membaca lancar.

D. Kajian Tentang Anak Taman Kanak-Kanak

1. Pengertian Anak Taman Kanak-Kanak

Dalam pasal 28 Ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan anak TK termasuk dalam kelompok anak usia dini yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun.

Perkembangan tidak dapat dihindari oleh setiap makhluk hidup dikeenakan perkembangan terjadi secara alamiah. Menurut Djauhar Siddiq, dkk (2006: 15) Perkembangan merupakan sebuah proses perubahan yang kekal dan berlangsung sejak manusia lahir sampai mati yang berlangsung secara progresif, sistematis dan kontinyu. Anak usia 4-6 tahun merupakan indivdu yang sedang berada dalam proses

perkembangan. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkatan perkembangan yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Menurut Harun Rasyid dkk (2009: 153) dalam proses perkembangan anak usia dini, orang tua dan pendidik harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki anak untuk selanjutnya dapat dikembangkan secara optimal dengan cara yang menyenangkan, gembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar serta ikhlas. Melatih perkembangan anak dengan memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki anak menjadikan perkembangan anak berkembang secara optimal.

Pada usia ini anak berada pada proses dimana perkembangan intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), sosio emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi anak berkembang pesat. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan anak sebagai penunjang untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak TK merupakan anak yang rentang usianya 4-6 tahun. Pada usia ini perkembangan perkembangan intelegensi, fisik, sosio emosional, bahasa dan komunikasi anak berkembang pesat. Perkembangan pada anak akan optimal jika dalam proses pengembangan memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki anak serta dilakukan di lingkungan yang menyenangkan.

2. Karakteristik Anak Tman Kanak-Kanak

Anak TK memiliki karakteristik yang sangat khas. Karakteristik anak TK berbeda dengan orang dewasa. Dalam pembelajaran anak TK, mengenal karakteristik anak sangat penting bagi pendidik. Dengan mengetahui karakteristik anak, akan mempermudah pendidik untuk menentukan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga pembelajaran berlangsung dengan optimal.

Selain dengan mengenali karakteristik siswa, pembelajaran di TK harus dilaksanakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam belajar. Dengan mengenal kemampuan siswa dalam belajar maka akan lebih mudah untuk menentukan aktivitas atau kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang optimal.

Menurut Rusdinal & Elizar (2005: 16-17) karakteristik anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- a. Anak-anak pra sekolah mempunyai kepekaan untuk perkembangan bahasanya
- b. Anak menyerap keterampilan berbahasa dengan cepat dan pandai dalam mengolah input dari lingkungannya.
- c. Modus belajar yang umumnya disukai adalah melalui aktivitas fisik dan berbagai situasi yang bertautan langsung dengan minat dan pengalamannya.
- d. Walaupun memiliki rentang perhatian yang pendek anak sering kali mengulang-ngulang kegiatan permainan yang sama.

- e. Anak-anak ini sangat cocok dengan pola pembelajaran dengan pengalaman kongkret dan aktifitas motorik.

Adapun karakteristik anak usia 5-7 tahun sebagai berikut:

- a. Kebanyakan anak di usia ini masih berada pada tahap berpikir praoperasional dan cocok belajar melalui pengalaman belajar melalui pengalaman belajar kongkret dengan orientasi tujuan sesaat.
- b. Anak cenderung menyebut nama-nama benda, mendefinisikan kata kata dan mempelajari benda-benda yang ada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak.
- c. Anak belajar menggunakan bahasa lisan dan pada tahap ini bahasanya tengah berkembang dengan pesat.
- d. Pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas.

Anak-anak memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam banyak motorik dan mampu mengambil inisiatif untuk suatu tindakan yang dilakukan. Anak mudah menerima pelajaran apabila hal yang dipelajari oleh anak adalah hal-hal yang kongkret. Kemampuan bahasa anak berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan menyimak, berbicara, berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya

3. Prinsip Pendidikan Anak Taman Kanak-Kanak

Selain memperhatikan karakteristik anak dan tahap-tahap perkembangan pada anak, dalam pembelajaran di taman kanak-kanak

prinsip-prinsip yang dapat menstimulasi minat dan kreativitas anak dalam mengembangkan potensinya. Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip “Bermain sambil Belajar, Belajar seraya Bermain”. Bermain adalah cara yang paling efektif untuk pembelajaran anak TK, karena dalam bermain memiliki makna menyenangkan, mengasyikan dan tanpa ada paksaan sehingga anak dengan sendirinya dapat mengeksplorasi potensi dirinya.

Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan motorik. Walaupun bermain sangat cocok dengan karakteristik anak TK, permainan pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan serta kemampuan anak.

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak terdapat beberapa prinsip dalam pembelajaran anak TK menurut Solehuddin (Masitoh dkk, 2005: 6):

- a. Anak aktif melakukan sesuatu atau bermain dalam situasi menyenangkan.
- b. Kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat.
- c. Mendorong terjadinya berkomunikasi dan belajar secara bersama dan individual.
- d. Mendorong anak belajar dari resiko dan belajar dari kesalahan.
- e. Memperhatikan variasi perkembangan anak.
- f. Bersifat fleksibel.

Prinsip-prinsip tersebut harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di TK. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat menstimulasi minat dan kreativitas anak dalam mengembangkan potensinya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

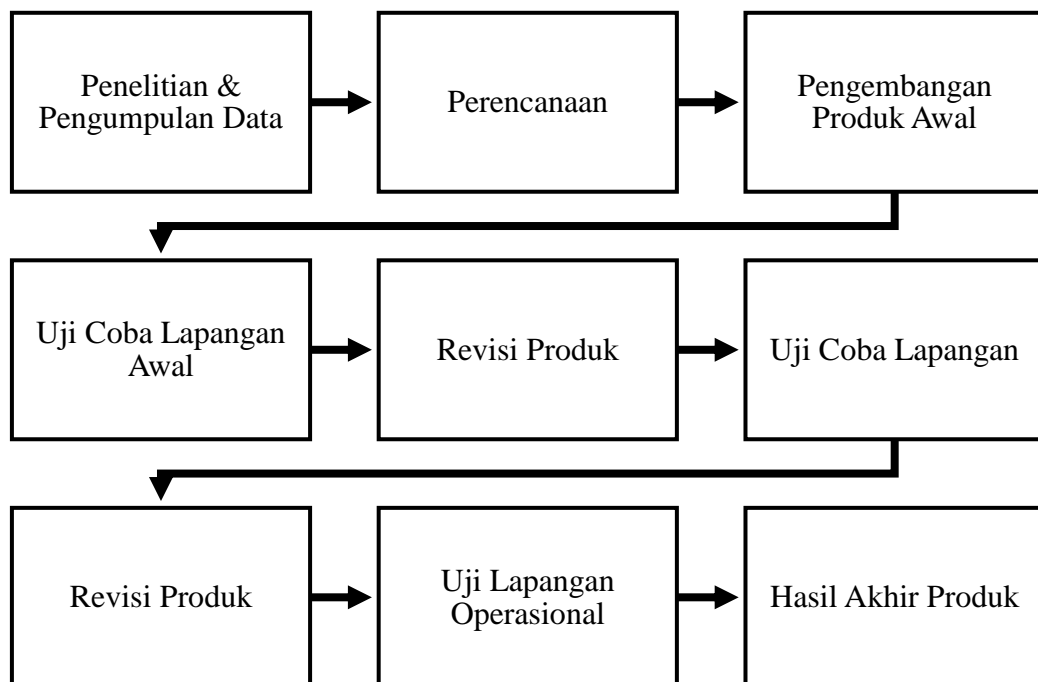
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Punaji Setyosari (2015: 276), strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg & Gall disebut sebagai penelitian dan pengembangan. Sedangkan menurut Borg and Gall (Anitah, 2004: 15) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan dan pengujian keefektifannya sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Berikut langkah-langkah dalam penelitian *Research and Development* menurut Borg & Gall (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 164):

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)
2. Melakukan perencanaan (*planning*)
3. Mengembangkan draf produk (*develop preliminary form of product*)
4. Melakukan uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)
5. Melakukan revisi hasil uji coba (*preliminary field revision*)
6. Melakukan uji coba lapangan (*main field testing*)
7. Melakukan penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*)
8. Melakukan uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*)
9. Melakukan penyempurnaan produk hasil akhir (*operational final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan khususnya di bidang pendidikan terdapat beberapa model penelitian pengembangan salah satunya model penelitian menurut Borg & Gall. Dalam pengembangan alat permainan edukatif ini langkah-langkah yang digunakan peneliti hanya sampai pada tahap melakukan revisi produk final tidak sampai pada tahap desiminasi dan implementasi produk ke khalayak luas dikarenakan alat permainan edukatif yang dibuat peneliti hanya mengembangkan media yang layak untuk digunakan. Tahapan yang digunakan peneliti dalam pengembangan alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang telah dimodifikasi sebagai berikut:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian Pengembangan Menurut Borg & Gall yang Telah Dimodifikasi

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

- a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap yang paling awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) dan wawancara untuk identifikasi masalah yang dihadapi anak, serta mengumpulkan informasi tentang kebutuhan anak kelompok B TK ABA As-Salam Maredan sebelum mengembangkan produk. Hal tersebut akan dijadikan acuan dalam memberikan solusi untuk mengatasi masalah serta menjadi pertimbangan dalam menentukan produk yang tepat untuk dikembangkan. Dengan demikian produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak kelompok B TK ABA As-Salam Maredan.

- b. Studi Literatur

Tahap ini merupakan tahap yang penting dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini pengembang mempelajari literatur-literatur yang relevan dengan variabel pada penelitian yang dikembangkan, yaitu literatur yang berkaitan dengan alat permainan edukatif untuk menstimulus anak untuk siap membaca pada anak usia dini usia 5-6 tahun.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dalam mengembangkan produk terdapat tahapan-tahapan dalam mengembangkan produk alat permainan edukatif secara garis besar sebagai berikut:

- a. Membuat rancangan konsep awal alat permainan edukatif, serta merancang materi yang akan digunakan pada alat permainan edukatif.
- b. Mengumpulkan materi terkait dengan pembelajaran membaca permulaan, seperti tema dan gambar pendukung.
- c. Menentukan material yang akan dipakai dalam membuat alat permainan edukatif.
- d. Merancang komponen pendukung media seperti buku petunjuk penggunaan dan *packaging*.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pengembangan alat permainan edukatif.
- b. Memilih tema berdasarkan acuan pada kurikulum.
- c. Mengumpulkan materi terkait dengan stimulasi kesiapan membaca anak dan menyesuaikan dengan tema yang digunakan.
- d. Menyediakan alat dan bahan yang diperlukan
- e. Deskripsi produk awal

Alat permainan edukatif ini merupakan papan yang digunakan berukuran panjang 25 cm dan lebar 20 cm. Papan ini dilengkapi

dengan 10 pin dengan warna berbeda yang digunakan untuk mencocokkan gambar dengan kata yang terdapat pada lembar materi. Setiap lembar materi terdapat lembar evaluasi pada bagian belakangnya. Materi yang digunakan disesuaikan dengan tema yang mengacu pada kurikulum yaitu tema buah-buahan, binatang dan alat transportasi sesuai dengan tema yang dipelajari anak di kelas.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli materi untuk memperoleh masukan dan saran tentang produk yang telah dibuat. Masukan dan saran tersebut sangat dibutuhkan agar produk yang dibuat memenuhi syarat kelayakan untuk dikembangkan. Uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 anak yang dipilih secara acak. Ke-4 anak tersebut diberi kesempatan untuk memainkan alat permainan edukatif. Data yang dikumpulkan dari uji coba lapangan awal ini dikumpulkan untuk dianalisis sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan pada tahap uji coba lapangan awal yang telah dianalisis tersebut dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk. Hasil revisi pada produk ini kemudian akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba lapangan.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan membutuhkan subyek yang lebih banyak yaitu 8 anak. Pada tahap ini bertujuan untuk menguji kekurangan yang tersisa

pada produk untuk diperbaiki. Metode yang digunakan untuk mengevaluasi produk ini adalah metode yang sama pada uji coba lapangan awal yang kemudian dianalisis kembali.

7. Revisi Produk

Pada tahap ini hasil uji coba lapangan dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki alat permainan edukatif. Revisi produk pada tahap ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada alat permainan edukatif sebelum menuju tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba lapangan operasional.

8. Uji Lapangan Operasional

Pada tahap uji lapangan operasional ini merupakan uji coba terakhir dalam pengembangan produk alat permainan edukatif. Pada uji coba lapangan operasional ini melibatkan 16 anak yang diberi kesempatan untuk menggunakan alat permainan edukatif. Hasil dari uji coba ini dianalisis kembali untuk dilakukan revisi produk akhir.

9. Hasil Akhir Produk

Hasil akhir produk ini dapat dilihat setelah melakukan tahap uji coba lapangan operasional. Pada tahap ini produk yang telah diuji coba akan dilihat dari hasilnya, apakah produk ini layak untuk digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak kelompok B TK ABA As-Salam Maredan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK ABA As-Salam Maredan, Sendangtirto, Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

1. Validasi Ahli

a. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud disini adalah dosen pakar yang ahli dalam hal media pembelajaran khususnya alat permainan edukatif yaitu Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media menilai kelayakan alat permainan edukatif Papan Laju Warna dalam segi bentuk, bahan, ukuran, warna, keseimbangan (komposisi), kontras, huruf (*font*), keawetan, keamanan, kemudahan penggunaan alat permainan edukatif. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang memuat aspek-aspek tersebut.

b. Ahli Materi

Ahli Materi yang dimaksud disini adalah dosen pakar yang ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini yaitu Dosen Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Hal yang di nilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang digunakan.

c. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah anak kelompok B TK ABA As-Salam maredan yang melibatkan 28 anak kelompok B TK ABA As-Salam yang terdiri dari 4 anak pada tahap uji coba lapangan awal, 8 anak pada tahap uji coba lapangan dan 16 anak pada uji coba lapangan operasional.

E. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penlitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai perhatian atau pengamatan yang dipusatkan pada suatu objek dengan menggunakan alat indra. Menurut S. Nasution (2011: 106) observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti yang terjadi dalam kenyataan atau untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan metode lain.

Observsi dilakkukan pada penelitian ini adalah sebagai panduan pengamatan pada saat sebelum dan setelah pengembangan produk. Sebelum pengembangan media yang dimaksud disini adalah pada saat studi pendahuluan yang dilaksanakan di TK ABA As-Salam Maredan

untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan yang ada di TK tersebut. sedangkan yang dimaksud dengan setelah pengembangan produk yaitu pada tahap uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan ujicoba lapangan operasional. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis, dimana terdapat instrumen pengamatan untuk menjadi pedoman bagi pengamat dalam tahap uji lapangan awal, uji lapangan dan uji lapangan operasional.

2. Wawancara

Menurut S. Nasution (2011: 133) wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan menggunakan komunikasi verbal dengan responden atau sumber data (*face-to-face relation*). Wawancara biasanya digunakan oleh peneliti untuk memperoleh hal-hal yang lebih mendalam dari responden secara langsung. Dikatakan mendalam karena pada wawancara secara langsung responden dengan bebas memaparkan jawaban tanpa adanya batasan. Metode ini biasanya digunakan pada skala kecil dikarenakan akan memakan banyak waktu.

3. Angket

Menurut Sugiyono (2013: 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010: 195), kuesioner dapat dibedakan menjadi beberapa jenis tergantung pada sudut pandangnya:

a. Cara Menjawab

1) Kuesioner Terbuka

Kuesioner terbuka memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.

2) Kuesioner Tertutup

Kuesioner tertutup sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

b. Jawaban

1) Kuesioner Langsung

Kuesioner langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya.

2) Kuesioner Tidak Langsung

Kuesioner tidak langsung yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.

c. Bentuk

1) Pilihan Ganda

Kuesioner pilihan ganda yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.

2) Isian

Kuesioner isian yang dimaksud disini adalah kuesioner terbuka.

3) *Check List*

Kuesioner *check list* adalah sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai.

4) *Rating-Scale* (Skala Bertingkat)

- 5) Kuesioner skala bertingkat yaitu sebuah pernyataan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya nilai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Metode angket ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang validasi ahli materi dan ahli media dalam menilai alat permainan edukatif.

Metode angket yang digunakan yaitu tertutup dengan format skala bertingkat

Tabel 3.1. Metode Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Bentuk Instrumentan	Fungsi	Responden
1.	Pengumpulan data	Observasi	Mengetahui kondisi proses belajar mengajar yang berlangsung di TK ABA As-Salam Kelompok B	Guru dan Siswa
		Wawancara	Mengetahui lebih dalam tentang kendala yang dihadapi ketika proses belajar mengajar berlangsung	Guru
2.	Validasi kelayakan alat permainan edukatif Papan Laju Warna	Angket	Mengetahui hasil penilaian yang berkaitan dengan kelayakan alat permainan edukatif Papan Laju Warna	Ahli Materi dan Ahli Media
3.	Uji coba alat permainan edukatif Papan Laju Warna	Wawancara	Mengetahui tingkat kelayakan alat permainan edukatif Papan Laju Warna dari sudut pandang subyek penelitian	Siswa

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan petunjuk bagi peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada informasi yang akan diperoleh. Pedoman wawancara digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan penelitian pengembangan dengan guru sebagai respondennya.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

No.	Aspek
1.	Proses pembelajaran di kelas
2.	Kendala guru dalam proses pembelajaran
3.	Bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran
4.	Fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan peneliti untuk menganalisis subyek penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No.	Aspek
1.	Proses pembelajaran di kelas
2.	Kendala siswa dalam proses pembelajaran
3.	Kondisi siswa dalam proses pembelajaran
4.	Bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran
5.	Cara guru menyampaikan materi

6.	Kendala guru dalam penyampaian materi
7.	Fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran

3. Angket

Pada penelitian ini angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba lapangan operasional.

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi berfungsi sebagai dasar penilaian terhadap kelayakan materi pada alat permainan edukatif. Berikut kisi-kisi instrumen ahli materi:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan bahasa	1	6
		Cakupan materi yang disajikan	2	
		Tingkat kesulitan materi	3	
		Kecocokan gambar pendukung dengan materi	4	
		Kebenaran pada penulisan	5	
		Kebenaran pada kunci jawaban	6	
2.	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	7	6
		Kesesuaian materi dengan media	8	
		Kemenarikan dalam penyajian	9	

		materi		
		Sistematika penyajian materi dengan tingkat berfikir siswa	10	
		Bahasa mudah dipahami	11	
		Soal mudah dipahami	12	

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media berfungsi sebagai dasar penilaian terhadap kelayakan media pada alat permainan edukatif . Berikut kisi-kisi instrumen ahli media:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Desain	Kemudahan penggunaan	1	5
		Kesederhanaan desain	2	
		Kejelasan dan keterbacaan tulisan	3	
		Tata letak	4	
		Komposisi warna yang digunakan	5	
2.	Fungsi	Kegunaan untuk bermain dan belajar	6	1
3.	Papan	Ukuran papan alat permainan edukatif	7	4
		Ukuran lembar materi pada permainan edukatif	8	
		Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif	9	
		Keamanan bahan yang digunakan	10	

4.	Lembar materi	Gambar pendukung yang digunakan	11	2
		Ukuran lembar materi	12	
5.	Buku petunjuk	Kejelasan petunjuk penggunaan	13	2
		Ukuran buku petunjuk	14	
6.	Kemasan	Bahan yang digunakan	15	2
		Kemenarikan kemasan	16	

c. Instrumen Uji Coba

Instrumen ujicoba berfungsi sebagai dasar penilaian terhadap keefektifan media pada alat permainan edukatif. Berikut kisi-kisi instrumen uji coba:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Jumlah
1.	Materi	Pemahaman materi	1	1
2.	Penggunaan media	Kemudahan permainan	2	2
		Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	3	
3.	Tampilan	Ukuran permainan	4	5
		Ukuran tulisan	5	
		Kemenarikan warna	6	
		Kemenarikan gambar pendukung	7	
		Kemenarikan kemasan	8	

Instrumen yang digunakan untuk anak ini dibuat sederhana mengingat karakteristik anak yang masih berusia 5-6 tahun. Pada

instrumen ini diberikan dua opsi untuk menjawab yaitu “Ya” dan “Tidak”. Selain itu, hasil dari uji coba akan dijadikan acuan untuk merevisi produk.

G. Validasi Instrumen

Kelayakan suatu produk dapat di ketahui melalui validasi instrumen angket oleh ahli materi dan ahli media menggunakan *expert judgement*. Instrumen yang dibuat tersebut sebelumnya divalidasi melalui konsultasi dengan dosen pembimbing.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 244) Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknis analisis data merupakan tahap yang penting dalam penelitian, karena pada tahap inilah hasil penelitian akan terlihat.

Teknik yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data dari analisis yang bersifat kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dan saran. Sedangkan data dari analisis yang bersifat kuantitatif diperoleh melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba operasional. Data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif dianalisis untuk menghasilkan data berupa skor presentase, hasil skor presentase ini juga dapat ditafsirkan dengan kalimat kualitatif. Penafsiran skor presentase yang ditafsirkan berupa pernyataan “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang

Layak” dan “Tidak Layak” yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 4.

$$skor\ presentase(\%) = \frac{skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Kelayakan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian di golongan menjadi 4 kategori kelayakan, yaitu:

Tabel 3.7 Kategori Presentase Kelayakan Validasi Ahli Materi

No.	Skor	Skor dalam Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	49-60	81%-100%	Layak
2.	37-48	61%-80%	Cukup layak
3.	25-36	41%-60%	Kurang layak
4.	12-24	20%-40%	Tidak layak

Tabel 3.8 Kategori Presentase Kelayakan Validasi Ahli Media

No.	Skor	Skor dalam Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	65-80	81%-100%	Layak
2.	49-64	61%-80%	Cukup layak
3.	33-48	41%-60%	Kurang layak
4.	16-32	20%-40%	Tidak layak
4.	0-8	0%-25%	Tidak layak

Tabel 3.9 Kategori Presentase Kelayakan Uji Coba Lapangan Awal

No.	Skor	Skor dalam Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	25-32	76%-100%	Layak
2.	17-24	51%-75%	Cukup layak
3.	9-16	26%-50%	Kurang layak

Tabel 3.10 Kategori Presentase Kelayakan Uji Coba Lapangan

No.	Skor	Skor dalam Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	49-64	76%-100%	Layak
2.	33-48	51%-75%	Cukup layak
3.	17-32	26%-50%	Kurang layak
4.	0-16	0%-25%	Tidak layak

Tabel 3.11 Kategori Presentase Kelayakan Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Skor	Skor dalam Presentase (%)	Kategori Kelayakan
1.	97-128	76%-100%	Layak
2.	65-96	51%-75%	Cukup layak
3.	33-64	26%-50%	Kurang layak
4.	0-32	0%-25%	Tidak layak

Skala kelayakan produk yang akan dikembangkan diperoleh dengan cara sebagai berikut:

1. Menentukan skor maksimal dan skor minimal.

- a. Skor maksimal

$$skor maks. = jumlah soal \times skor tertinggi \times jumlah responden$$

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$skor maks. = 12 \times 5 \times 1 = 60$$

- b. Skor minimal

$$skor min. = jumlah soal \times skor terendah \times jumlah responden$$

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$skor maks. = 12 \times 1 \times 1 = 12$$

2. Menentukan rentang yaitu skor maksimal dikurangi skor minimal

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$rentang = 60 - 12 = 48$$

3. Menentukan panjang kelas interval yaitu dengan rumus:

$$panjang\ kelas\ interval = \frac{rentang}{banyak\ kelas\ (skala)}$$

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$panjang\ kelas\ interval = \frac{48}{4}$$

4. Menentukan skor presentase dengan rumus

$$skor\ presentase(\%) = \frac{skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$a. skor\ presentase(\%) = \frac{49}{60} \times 100 = 81\%$$

$$b. skor\ presentase(\%) = \frac{60}{60} \times 100 = 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diketahui hasil skor presentase penilaian kelayakan dan dapat disimpulkan secara deskriptif berdasarkan kategori kelayakan. Kategori kelayakan pada alat permainan edukatif ini ditetapkan nilai kelayakan dengan kategori “Baik”. Sehingga hasil penelitian yang telah mencapai kategori “Layak”,

maka alat permainan edukatif yang dikembangkan dianggap sudah layak untuk dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di TK adalah dengan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada responden yaitu guru dan beberapa anak kelompok B. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap responden ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

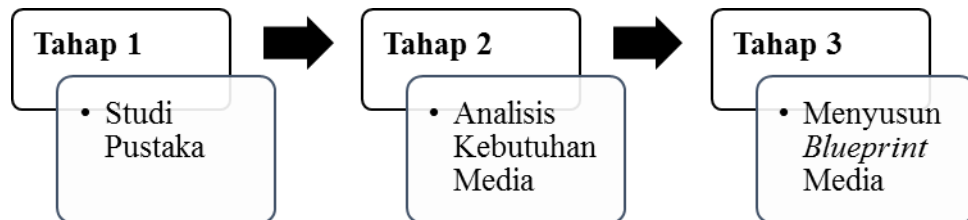
- a. Masih terdapat kekeliruan terkait praktik pembelajaran membaca pada anak TK usia 5-6 tahun yaitu masih adakesalahpahaman terkait stimulasi kesiapan membaca anak TK.
- b. Belum digunakannya alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi kesiapan membaca anak.
- c. Sekolah belum menyediakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kesiapan membaca yang sesuai untuk anak kelompok B.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Perencanaan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang ada di TK ABA As-Salam Maredan. Dalam memecahkan masalah tersebut, peneliti mencoba untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *maze* yang diberi

nama “Papan Laju Warna” untuk kelompok B, tahap perencanaan ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tahapan Perencanaan

a. Tahap Pertama

Pada tahap studi pustaka, peneliti mencari buku referensi yang akan digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak.

b. Tahap Kedua

Pada tahap analisis kebutuhan media, peneliti menganalisis kebutuhan alat permainan edukatif yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pada tahap ini peneliti menelaah hasil dari studi pendahuluan tentang perlunya mengembangkan sebuah media yang menarik yang mampu membuat anak menjadi lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak serta menyenangkan bagi anak.

c. Tahap Ketiga

Pada tahap penyusunan *blueprint* media ini, peneliti mengumpulkan materi serta gambar-gambar pendukung yang berkaitan dengan tema yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif. Kemudian peneliti menentukan bahan yang akan digunakan dalam

membuat alat permainan edukatif dengan mempertimbangkan aspek keawetan dan keamanan bahan agar aman digunakan untuk anak kelompok B. Setelah itu peneliti mendesain materi dengan menggunakan *software Corel Draw X7*.

3. Pengembangan Produk Awal

Alat permainan edukatif ini merupakan papan yang digunakan berukuran panjang 25 cm dan lebar 20 cm. Papan ini dilengkapi dengan 16 pin dengan warna berbeda yang digunakan untuk mencocokkan gambar dengan kata yang terdapat pada lembar materi. Setiap lembar materi terdapat lembar evaluasi pada bagian belakangnya. Materi yang digunakan disesuaikan dengan tema yang mengacu pada kurikulum diantaranya:

a. Tema buah-buahan

Pada tema ini anak diajak untuk mengenali berbagai macam buah-buahan yang sering dijumpai oleh anak. Anak dapat mengenali buah dengan mengidentifikasi huruf awal pada nama buah.

b. Tema binatang

Pada tema ini anak diajak untuk mengenali berbagai macam binatang mulai dari binatang ternak, binatang peliharaan, bahkan binatang buas. Anak dapat mengenali binatang dengan mengidentifikasi huruf awal pada nama binatang.

c. Tema alat transportasi

Pada tema ini anak diajak untuk mengenali berbagai macam alat transportasi mulai dari alat transportasi darat, alat transportasi laut,

dan alat transportasi udara. Anak dapat mengenali jenis-jenis alat transportasi dengan mengidentifikasi huruf awal pada nama alat transportasi.

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

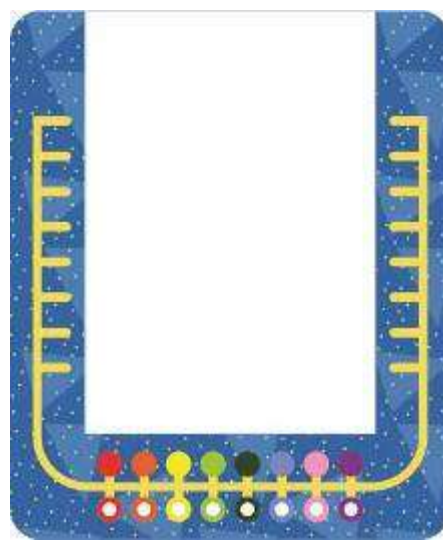
- a. Memilih tema berdasarkan acuan pada kurikulum.
- b. Mengumpulkan materi terkait dengan stimulasi kesiapan membaca anak dan menyesuaikan dengan tema yang digunakan.
- c. Menyediakan alat dan bahan yang diperlukan yaitu:
 - 1) Alat
 - a. Laptop
 - b. Alat Tulis Kantor
 - c. Mesin Cetak (*Printer*)
 - 2) Bahan
 - a. Ivory 230gr
 - b. Karton
 - c. Art Paper 120gr
 - d. Kayu MDF
 - e. Kayu
 - f. Sticker
- d. Pelaksanaan pembuatan alat permainan edukatif *Maze*
 - 1) Pembuatan alat permainan edukatif

- a. Perancangan papan meliputi, ukuran papan, dan warna yang sesuai dengan karakteristik anak TK. Papan berukuran 25cm x 20cm dengan berbahan dasar kayu MDF yang di bentuk sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Agar lebih menarik papan diberi warna menggunakan *sticker*. Warna yang digunakan di dominasi dengan warna biru.
- b. Pembuatan materi terkait dengan stimulasi kesiapan membaca ini mengangkat tiga tema diantaranya: buah-buahan; binatang; dan alat transportasi. Pada lembar materi dimuat gambar-gambar pendukung pada materi terkait tema yang akan diangkat dengan menggunakan gambar kongkret.
- c. Pembuatan lembar evaluasi disesuaikan dengan materi.
- d. Membuat buku petunjuk penggunaan alat permainan edukatif. Buku petunjuk dibuat berukuran A6. Dilengkapi dengan pengenalan komponen, serta tahap-tahap memainkan alat permainan edukatif ini.
- e. Pencetakan lembar materi dan lembar evaluasi alat permainan edukatif dengan menggunakan kertas Ivory 230gr.
- f. Mencetak buku petunjuk penggunaan alat permainan edukatif. Buku petunjuk dicetak dengan menggunakan Ivory 230gr pada Cover dan Artpaper 120gr pada bagian isi, Penggunaan kertas yang lebih tebal pada bagian *cover* dimaksudkan agar buku tidak mudah rusak.

g. Pembuatan kemasan (*packaging*) alat permainan edukatif.

Kemasan pada alat permainan ini menggunakan bahan dasar karton tebal untuk membuat kotak kemasan yang menarik dengan menambahkan desain warna dan gambar.

Berikut beberapa contoh rancangan yang dibuat sebelum divalidasi oleh ahli sebagai berikut:



Gambar 4.2Bagian Depan Papan



Gambar 4.3 Bagian Lembar Materi



Gambar 4.4 Bagian Buku Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.5 Bagian Depan Kemasan Lembar Materi



Gambar 4.6 Bagan Depan Kemasan

Setelah produk awal alat permainan edukatif Papan Laju Warna telah jadi, kemudian rancangan produk awal alat permainan edukatif divalidasi guna menemukan kekurangan serta mendapatkan saran dan masukan yang dapat meningkatkan kualitas produk dari beberapa ahli. Maka dilakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Ahli materi untuk menilai dari segi konten materi yang disajikan, kesesuaian materi, cakupan materi yang dimuat dan lain-lain. Ahli materi yaitu dosen PGPAUD UNY yang telah kompeten terhadap materi stimulasi membaca untuk TK kelompok B yang akan memberikan penilaian serta saran terhadap isi materi. Sedangkan ahli media yaitu dosen dari jurusan PGPAUD UNY yang berkompeten pada media alat permainan edukatif untuk anak usia dini, ahli media akan memberikan penilaian dan saran dari segi material alat permainan edukatif, tampilan alat permainan edukatif, penggunaan alat permainan edukatif serta keamanan alat permainan edukatif, dan lain-lain.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil rancangan awal alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang telah dibuat selanjutnya diserahkan kepada ahli materi untuk diberi penilaian serta saran terhadap alat permainan edukatif yang dikembangkan. Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen jurusan PGPAUD UNY yaitu ibu Martha Christianti, M. Pd., penilaian terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna diperoleh melalui angket yang didalamnya berisikan catatan, komentar dan saran.

Validasi dilakukan sebanyak 2 kali hingga materi dalam alat permainan edukatif dinyatakan layak diuji coba tanpa revisi. Berikut hasil penilaian ahli materi:

1. Hasil Penilaian ahli materi tahap I terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi tahap I

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Skor
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan bahasa	1	3
		Cakupan materi yang disajikan	2	3
		Tingkat kesulitan materi	3	3
		Kecocokan gambar pendukung dengan materi	4	4
		Kebenaran pada penulisan	5	4
		Kebenaran pada kunci jawaban	6	4
2.	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	7	2
		Kesesuaian materi dengan media	8	4
		Kemenarikan dalam penyajian materi	9	4
		Sistematika penyajian materi dengan tingkat berfikir siswa	10	3
		Bahasa mudah dipahami	11	4
		Soal mudah dipahami	12	3

Jumlah Skor	41
Presentase Hasil Penilaian	68%
Kriteria Penilaian	Cukup Layak

Dalam penilaian tersebut, validator memberikan penilaian dari skala 2 (tidak baik) sampai skala 4 (baik). Adapun yang menjadi fokus perbaikan pada alat permainan edukatif adalah pada skala 2 dan 3 pada indikator penilaian ahli materi, yang mana peneliti merasa indikator yang mendapat skor 3 masih dirasa kurang dan perlu adanya perbaikan. Indikator yang perlu diperbaiki terdapat pada butir 1,2,3,7,10, dan 12. Validator juga memberikan saran untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Adapun bagian yang perlu direvisi sebagai berikut:

- a) Kelompok pada masing-masing materi disesuaikan berdasarkan tingkatan, misal: binatang kesayangan/peliharaan, binatang ternak, binatang buas dll.
- b) Kurangi kata yang harus dibaca anak $\pm 8-10$ kata.
- c) Gambar dan tulisan diperbesar.
- d) Pemberian warna pada suku kata awal untuk memudahkan anak mengenali kata.

Berikut merupakan hasil revisi produk menurut penilaian dan saran validasi ahli materi pada tahap I:

a) Pengelompokan pada masing- masing tema berdasarkan tingkatan

Berikut pengelompokan tema berdasarkan tingkatan:

(1) Tema Buah-Buahan

(a) Buah-Buahan 1

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal).

(b) Buah-Buahan 2

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal) serta VK (Vokal Konsonan).

(c) Buah-Buahan 3

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal), VK (Vokal Konsonan) dan KK (Konsonan Konsonan).



Sebelum
Gambar 4.7 Revisi Lembar Materi Tema Buah-Buahan
Sesudah

(2) Tema Binatang

(a) Binatang 1

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal).

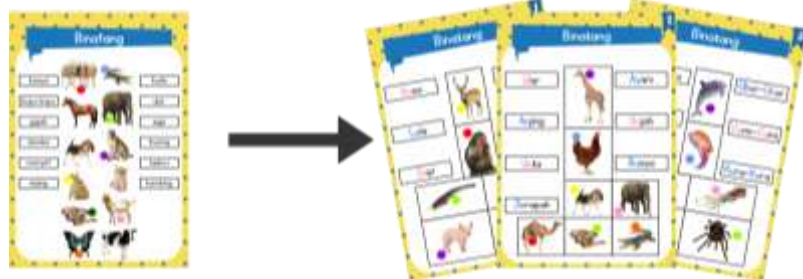
(b) Binatang 2

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal) serta VK (Vokal Konsonan).

(c) Binatang 3

Pada tingkatan ini pola yang digunakan dalam penyajian materi yaitu kata yang berpola KV (Konsonan Vokal), VK (Vokal Konsonan), KK (Konsonan Konsonan) serta kata berulang.

Sebelum



Sesudah

Gambar 4.8 Revisi Lembar Materi Tema Binatang

(3) Tema Alat Transportasi

(a) Alat Transportasi Darat

Pada sub tema ini disajikan berbagai macam alat transportasi yang ada di darat.

(b) Alat Transportasi Laut

Pada sub tema ini disajikan berbagai macam alat transportasi yang ada di laut.

(c) Alat Transportasi Udara

Pada sub tema ini disajikan berbagai macam alat transportasi yang ada di udara.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.9 Revisi Lembar Materi Alat Transportasi

a) Pengurangan kata yang harus dibaca anak

Validator memberikan saran untuk memperbaiki jumlah kata yang harus dibaca anak dalam satu lembar materi agar lebih mudah bagi siswa untuk memainkannya. Hasil dari perbaikan tersebut diperbaiki dengan cara membagi tema menjadi kelompok kecil (sub tema) sehingga jumlah materi pada tiap lembar berkurang tetapi tanpa mengurangi cakupan

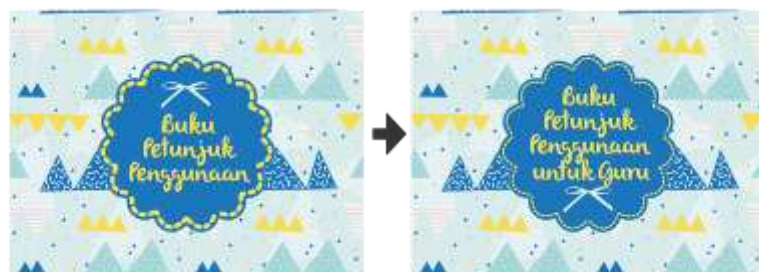
materi. Perbaikan tersebut terdapat pada gambar 4.7, gambar 4.8, dan gambar 4.9. yang awalnya pada satu lembar materi terdapat 12-14 kata, kemudian direvisi menjadi setiap lembarnya terdapat 5-8 kata.

b) Perbaikan gambar dan tulisan

Validator memberikan saran untuk memperbesar ukuran gambar dan tulisan pada lembar materi. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih mudah mengenali gambar dan tulisan. Perbaikan tersebut dapat dilihat di gambar 4.7, gambar 4.8, dan gambar 4.9, yang semula ukuran fontnya 22 menjadi 36.

c) Perbaikan pada buku petunjuk penggunaan

Validator memberikan saran untuk memperjelas judul pada buku petunjuk penggunaan. Hal tersebut dimaksudkan agar memperjelas buku petunjuk penggunaan diperuntukan untuk siapa. Perbaikan tersebut terdapat pada gambar dibawah ini



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.10 Revisi Bagian Cover Buku Petunjuk

2. Hasil Penilaian ahli materi tahap II terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Skor
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan bahasa	1	4
		Cakupan materi yang disajikan	2	5
		Tingkat kesulitan materi	3	4
		Kecocokan gambar pendukung dengan materi	4	5
		Kebenaran pada penulisan	5	4
		Kebenaran pada kunci jawaban	6	5
2.	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	7	4
		Kesesuaian materi dengan media	8	5
		Kemenarikan dalam penyajian materi	9	4
		Sistematika penyajian materi dengan tingkat berfikir siswa	10	4
		Bahasa mudah dipahami	11	4
		Soal mudah dipahami	12	4
Jumlah Skor			52	

Presentase Hasil Penilaian	87%
Kriteria Penilaian	Layak

Berdasarkan penilaian tahap II oleh ahli materi mendapatkan skor 52 dengan rata-rata skor 4,33 sehingga presentase hasil penilaian yaitu 87% sehingga kriteria penilaian tersebut masuk dalam kategori “Layak”. Dalam penilaian tersebut validator mengatakan bahwa perbaikan alat permainan edukatif Papan Laju Warna sudah sesuai dengan yang disarankan oleh validator dan layak diuji coba lapangan tanpa revisi.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil rancangan awal alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang telah dibuat selanjutnya diserahkan kepada ahli media untuk diberi penilaian serta saran terhadap alat permainan edukatif yang dikembangkan. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen jurusan PGPAUD UNY yaitu ibu Nelva Rolina, M.Si., penilaian terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna diperoleh melalui angket yang didalamnya berisikan catatan, komentar dan saran. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali hingga alat permainan edukatif dinyatakan layak diuji coba tanpa revisi. Berikut hasil penilaian ahli media:

1. Hasil Penilaian ahli media tahap I terhadap alat permainan edukatif

Papan Laju Warna

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media tahap I

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Skor
1.	Desain	Kemudahan penggunaan	1	4
		Kesederhanaan desain	2	3
		Tata letak	3	3
		Komposisi warna yang digunakan	4	4
		Ukuran font yang digunakan	5	4
		Jenis font yang digunakan	6	4
2.	Papan	Ukuran alat permainan edukatif	7	5
		Berat alat permainan edukatif	8	5
		Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif	9	4
		Keamanan bahan yang digunakan	10	5
3.	Lembar materi	Gambar pendukung yang digunakan	11	3
		Ukuran lembaran materi	12	4
4.	Buku petunjuk	Kejelasan petunjuk penggunaan	13	5
		Ukuran buku petunjuk	14	5
5.	Kemasan	Bahan yang digunakan	15	5
		Kemenarikan kemasan	16	4
Jumlah Skor			67	
Presentase Hasil Penilaian			84%	
Kriteria Penilaian			Layak	

Dalam penilaian tersebut, validator memberikan penilaian dari skala 3-5 (sedang-sangat baik). Adapun yang menjadi fokus perbaikan pada alat permainan edukatif adalah pada skala 3 pada indikator penilaian ahli media, yang mana peneliti merasa indikator yang mendapat skor 3 masih dirasa kurang dan perlu adanya perbaikan. Indikator yang perlu diperbaiki terdapat pada butir 2,3 dan 11. Validator juga memberikan saran untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Adapun bagian yang perlu direvisi sebagai berikut:

- a) Perbaikan komposisi dan tata letak gambar.
- b) Perbaikan gambar pendukung.

Berikut merupakan hasil revisi produk menurut penilaian dan saran validasi ahli materi pada tahap I:

- a) Perbaikan komposisi dan tata letak gambar.

Validator memberikan saran untuk memperbaiki komposisi dan tata letak dalam satu lembar materi agar lebih mudah bagi siswa untuk melihat materi. Hasil dari perbaikan tersebut diperbaiki dengan cara membagi tema menjadi kelompok kecil (sub tema) sehingga jumlah materi pada tiap lembar berkurang tapi tanpa mengurangi cakupan materi. Perbaikan tersebut terdapat pada gambar 4.7, gambar 4.8, dan gambar 4.9.

b) Perbaikan gambar pendukung.

Validator memberikan saran untuk memperbaiki gambar pendukung dengan meletakkan gambar pendukung didalam kotak agar terlihat lebih rapi. Perbaikan tersebut terdapat pada gambar 4.7, gambar 4.8, dan gambar 4.9.

2. Hasil Penilaian ahli media tahap II terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media tahap II

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Skor
1.	Desain	Kemudahan penggunaan	1	4
		Kesederhanaan desain	2	5
		Tata letak	3	5
		Komposisi warna yang digunakan	4	4
		Ukuran font yang digunakan	5	4
		Jenis font yang digunakan	6	4
2.	Papan	Ukuran alat permainan edukatif	7	5
		Berat alat permainan edukatif	8	5
		Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif	9	4
		Keamanan bahan yang digunakan	10	5
3.	Lembar materi	Gambar pendukung yang digunakan	11	5
		Ukuran lembaran materi	12	4
4.	Buku petunjuk	Kejelasan petunjuk penggunaan	13	5
		Ukuran buku petunjuk	14	5
5.	Kemasan	Bahan yang digunakan	15	5

	Kemenarikan kemasan	16	4
Jumlah Skor		73	
Presentase Hasil Penilaian		91%	
Kriteria Penilaian		Layak	

Berdasarkan penilaian tahap II oleh ahli media mendapatkan skor 73 dengan rata-rata skor 4,56 sehingga presentase hasil penilaian yaitu 91% sehingga kriteria penilaian tersebut masuk dalam kategori “Layak”. Dalam penilaian tersebut validator mengatakan bahwa perbaikan alat permainan edukatif Papan Laju Warna sudah sesuai dengan yang disarankan oleh validator dan layak diuji coba lapangan tanpa revisi. Namun, validator memberikan saran untuk materi yang digunakan memuat 11 tema.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh data yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh 4 siswa kelompok B TK ABA As-Salam Maredan dengan menggunakan alat permainan edukatif secara individual. Dari hasil penilaian ujicoba lapangan awal berupa angket penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No.	Penilaian	Skor	Presentase
1.	Pemahaman materi	4	100%
2.	Kemudahan permainan	3	75%
3.	Kemudahan memahami	3	75%

	petunjuk penggunaan		
4.	Ukuran permainan	3	75%
5.	Ukuran tulisan	4	100%
6.	Kemenarikan warna	4	100%
7.	Kemenarikan gambar pendukung	4	100%
8.	Kemenarikan kemasan	4	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa		29	
Presentase (%)		91%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian siswa hasil uji coba lapangan awal terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 29 dari skor maksimal 32. Jumlah skor tersebut dipresentasikan hingga didapat hasil 91% dan termasuk kategori “Layak”. Dari hasil ujicoba lapangan awal ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-4 siswa tersebut. Namun ada beberapa siswa yang belum begitu banyak mengenal kata. Ada beberapa kata yang kurang familiar bagi siswa sehingga sedikit menyulitkan bagi anak pada saat memainkannya. Namun dengan kata yang kurang familiar bagi mereka anak dapat mengenal kata baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Hal tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif anak, serta mengembangkan aspek bahasa anak dengan berkomunikasi dengan orang disekitarnya.

Berikut grafik perolehan skor uji coba lapangan awal yang diambil dari data hasil penilaian siswa pada saat melakukan uji coba lapangan awal:



Gambar 4.11 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Awal

5. Revisi Produk

Pada tahap uji coba lapangan awal yaitu sebanyak 4 orang subyek, dari segi media tidak mengalami revisi. Namun ada beberapa catatan yaitu pada saat pengujian media sebelumnya perlu diberikan contoh dari guru sehingga pada saat anak memainkan alat permainan tidak kebingungan. Ada beberapa kata yang kurang familiar bagi anak dikarenakan anak masih belum mengenal banyak kosakata sehingga anak perlu dibantu oleh pembimbing saat bermain. Oleh sebab itu media dapat digunakan untuk uji coba tahap selanjutnya dengan adanya penambahan contoh agar subyek uji coba lebih paham serta perubahan cara bermain dari individu menjadi berkelompok.

6. Uji Coba Lapangan

Dari hasil uji coba lapangan diperoleh data yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh 8 siswa kelompok B TK ABA As-Salam Maredan. Dari hasil penilaian ujicoba lapangan berupa angket penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Penilaian	Skor	Presentase
1.	Pemahaman materi	8	100%
2.	Kemudahan permainan	6	75%
3.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	7	87.5%
4.	Ukuran permainan	8	100%
5.	Ukuran tulisan	8	100%
6.	Kemenarikan warna	8	100%
7.	Kemenarikan gambar pendukung	7	87.5%
8.	Kemenarikan kemasan	8	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa		60	
Presentase (%)		94%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian siswa hasil uji coba lapangan terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 60 dari skor maksimal 64. Jumlah skor tersebut dipresentasekan hingga didapat hasil 94% dan termasuk kategori “Layak”. Dari hasil ujicoba lapangan ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-8 siswa tersebut. Kendala yang timbul pada saat uji coba lapangan awal yaitu tentang kata yang

kurang familiar bagi anak berkurang. Hal tersebut dikarenakan cara bermainnya menjadi berkelompok sehingga anak dapat bertukar informasi dengan partner bermainnya. Berikut grafik perolehan skor uji coba lapangan yang diambil dari data hasil penilaian siswa pada saat melakukan uji coba lapangan:



Gambar 4.12 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan

7. Revisi Produk

Pada tahap uji coba lapangan yaitu sebanyak 8 orang subyek, dari segi media tidak mengalami revisi dikarenakan hasil penilaian angket dan termasuk dalam kategori “Layak”. Sehingga alat permainan edukatif Papan Laju Warna sudah dapat digunakan untuk tahap uji coba yang lebih luas selanjutnya.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Dari hasil uji coba lapangan operasional diperoleh data yang dari angket yang telah diisi oleh 16 siswa kelompok B TK ABA As-Salam

Maredan. Dari hasil penilaian ujicoba lapangan operasional berupa angket penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Penilaian	Skor	Presentase
1.	Pemahaman materi	16	100%
2.	Kemudahan permainan	14	87.5%
3.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	15	94%
4.	Ukuran permainan	16	100%
5.	Ukuran tulisan	16	100%
6.	Kemenarikan warna	16	100%
7.	Kemenarikan gambar pendukung	16	100%
8.	Kemenarikan kemasan	16	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa		125	
Presentase (%)		98%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian siswa hasil uji coba lapangan awal terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 125 dari skor maksimal 128. Jumlah skor tersebut dipresentasekan hingga didapat hasil 98% dan termasuk kategori “Layak”. Dari hasil ujicoba lapangan operasional ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-16 siswa tersebut. Berikut grafik perolehan skor uji coba lapangan operasional yang diambil dari data hasil penilaian siswa pada saat melakukan uji coba lapangan operasional:



Gambar 4.13 Grafik Perolehan Skor Uji Coba Lapangan Operasional

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada anak TK Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan edukatif Papan Laju Warna sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Alat permainan yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat sebagai alat permainan edukatif yang baik berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan mendapatkan hasil dengan kategori “Layak”.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya alat permainan edukatif untuk menstimulasi kesiapan membaca pada anak

kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan sebagai penunjang sumber belajar yang ada.

Alat permainan edukatif Papan Laju Warna dikembangkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok atau digunakan oleh guru sebagai media penunjang lainnya. Dikembangkannya alat permainan edukatif ini dikarenakan belum adanya media penunjang yang menarik bagi anak dalam kegiatan belajar yang dapat menstimulasi kesiapan membaca yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak.

Dalam penerapannya alat permainan edukatif Papan laju Warna mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswaketompon B TK ABA As-Salam Maredan dikarenakan alat permainan edukatif Papan Laju Warna didesain agar dapat digunakan tidak hanya pada satu tema saja, melainkan berbagai macam tema, kemasan dan tampilannya yang menarik membuat siswa semakin antusias dalam menggunakan alat permainan edukatif ini.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dapat menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B di TK ABA As-Salam yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat penilaian dari segi angket materi maupun kemediain. Kelayakan produk diperoleh dengan data yang diaring menggunakan

penilaian responden ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna alat permainan edukatif.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan hasil penilaian serta saran yang diberikan agar media yang dikembangkan sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Tahap uji kelayakan produk dalam penelitian ini meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan, 5) tahap uji coba lapangan operasional.

Validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap untuk menghasilkan produk yang sesuai dan baik dari segi kejelasan materi yang ada pada alat permainan edukatif. Pada validasi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Cukup Layak”. Pada validasi ahli materi tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini validator menyatakan bahwa materi alat permainan edukatif yang dikembangkan sudah baik dan tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga alat permainan edukatif sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap untuk menghasilkan produk yang sesuai dan baik dari segi kemedian yang ada pada modul. Pada validasi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Layak” namun dengan revisi sesuai saran yang diberikan validator. Pada validasi ahli media tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini

validator menyatakan bahwa media alat permainan edukatif yang dikembangkan sudah baik dan tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga alat permainan edukatif sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Pada tahap uji coba, peneliti melakukan tiga tahapan uji coba yaitu tahap uji coba lapangan awal, tahap uji coba lapangan terbatas, dan tahap uji coba lapangan luas. Dalam setiap tahapan uji coba, setiap siswa akan menilai alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan mengisi angket yang di dalamnya terdapat 8 indikator penilaian. Pada tahap uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 siswa mendapatkan persentase sebesar 91% yaitu pada persentase tersebut masuk ke dalam kategori “Layak”. Respon dari subjek uji coba antara lain, mereka sangat menyukai alat permainan edukatif Papan Laju Warna karena dari segi materi mudah dipahami dan dari segi tampilan siswa sangat menyukai dengan gambar yang terlihat seperti keadaan aslinya.

Pada tahap uji coba lapangan melibatkan 8 siswa dengan hasil persentase sebesar 94% yaitu pada persentase tersebut masuk ke dalam kategori “Layak”. Tanggapan dari siswa sebagai pengguna alat permainan edukatif Papan Laju Warna sangat beragam, diantaranya dari segi materi dan bahasa mudah untuk dimengerti oleh siswa, tampilan pada modul sangat menarik dan membuat siswa untuk lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap uji coba terakhir yaitu tahap uji coba lapangan operasional yang melibatkan 16 siswa dan mendapatkan persentase sebesar 98% dan masuk ke dalam kategori “Layak”. Tahap uji coba lapangan operasional ini mendapat

respon yang sangat baik. Siswa terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna. Mereka sangat menyukai tampilan dan isi pada modul dan menjadi lebih termotivasi lagi dalam kegiatan pembelajaran. Alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dikembangkan berdasarkan pendapat siswa sangat menarik dan bersahabat dari segi tampilan dan bahasa. Tidak adanya masukan dari siswa pada tahap uji coba lapangan luas, maka alat permainan edukatif Papan Laju Warna siap untuk digunakan sebagai bahan penunjang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan pada tahapan validasi ahli materi, validasi ahli media, serta pada siswa kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan selaku subjek uji coba lapangan dan pengguna, maka alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk dapat digunakan oleh siswa kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, terdapat keterbatasan dalam penelitian alat permainan edukatif Papan Laju Warna yaitu:

1. Dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif Papan Laju Warna ini hanya sampai pada tahap kelayakan media dan tidak sampai pada tahap uji efektifitas.

2. Tema yang ada pada alat permainan edukatif Papan Laju Warna tidak semuanya dimasukkan karena peneliti hanya menggunakan 3 tema dari 11 tema yang ada..
3. Penelitian ini tidak sampai pada proses implementasi dan diseminasi (menyebarkan, bekerjasama dengan penerbit untuk menerbitkan) dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan alat permainan edukatif *maze* untuk menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B di TKABA As-Salam Maredan, Sendangtirto, Berbah, DI Yogyakarta, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu, secara keseluruhan alat permainan edukatif ini dikategorikan “Layak” untuk digunakan sebagai sumber belajar tambahan dan media bantu pembelajaran pada kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, yang ditinjau dari aspek tampilan/kemediaan dan aspek isi materi. Hasil uji ahli materi terhadap alat permainan edukatif yang dikembangkan mendapatkan kategori “Layak”. Hasil uji ahli media terhadap media modul yang dikembangkan mendapatkan kategori “Layak”. Pada uji coba lapangan, dilakukan dengan 3 tahapan yaitu, uji coba lapangan awal mendapat hasil uji coba 29 dengan persentase 91% yang dikategorikan “Layak”, uji coba lapangan mendapatkan hasil uji coba 60 dengan persentase 94% yang dikategorikan “Layak”, dan uji coba lapangan luas mendapatkan hasil 125 dengan persentase 98%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan penunjang bahan ajar, dengan begitu proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif.

2. Bagi guru, agar bisa memanfaatkan media alat permainan edukatif ini dengan baik sebagai alternatif bahan belajar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.
3. Bagi siswa kelompok B, agar bisa memanfaatkan alat permainan dengan baik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan sampai pada tahap selanjutnya yaitu uji efektifitas dan didiseminasikan pada masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Jakarta Raja.
- Asolihin. (2012). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak*. Diakses dari <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/ape-alat-permainan-edukatif.html> pada tanggal 7 September 2016.
- Atwi Suparman. (20010). *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Badru Zaman dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Darmiyati Zuchdi & Budiasih. (1996). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djauhar Siddiq., Nelva Rolina., & Unik Ambarwati. (2006). *Strategi Belajar Mengajar Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Think.
- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain sambil Bermain Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Eva Fauzah. (2010). *Jangan Paksaan Anak Belajar Membaca Bila Belum Siap*. Diakses dari <http://evauzah.blogspot.com/2010> pada tanggal 26 Febuari 2016.

- Fatih Ali. (2014). *Anak PAUD Bermain dan Belajar*. Diakses dari <http://www.mainan.web.id/2014/09/mainan-edukatif-maze.html>. Pada tanggal 7 September 2016.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Henry Guntur Taringan. (1982). *Menulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Isy Yahya. (2014). "Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek pada Anak Kelompok B TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango". *Eprint*. Universitas Gorontalo. Diakses 27 Februari 2016.
- Masitoh dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mohammad Fauzil Adhim. (2004). *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: PT Mizan Utama.
- Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Nurbiana Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011) *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Punaji Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Reni Akbar Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gramedia.

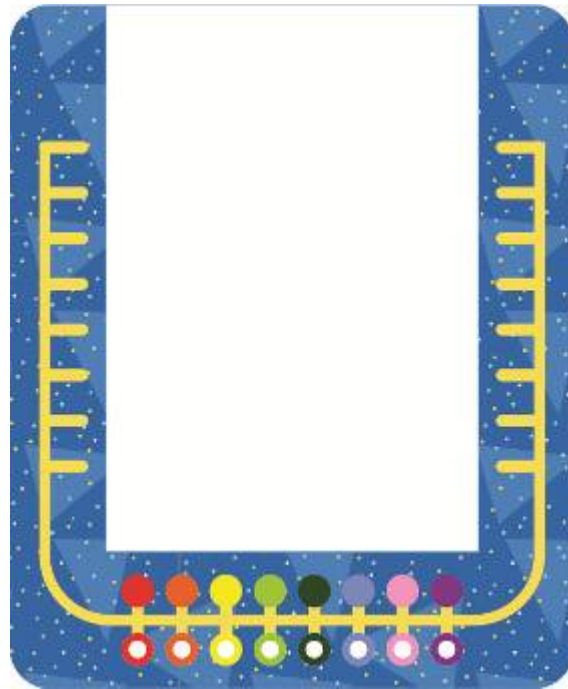
- Rusdinal & Elizar. (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- S. Nasution. (2011). *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit percetakan UNJ.
- Semiawan, Conny R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sri Anitah. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerjasama dengan FKIP UNS.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Takdiroatun Musfiroh. (2009). *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Diknas.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan Laju Warna”

Lampiran 1.1 Alat Permainan Edukatif *Maze* “Papan laju Warna”



Bagian Papan



Bagian Kemasan Lembar Materi



Bagian Materi Sebelum di Revisi



Bagian Materi Setelah di Revisi

LAMPIRAN 2

Penilaian Ahli Materi dan Media

Lampiran 2.1 Penilaian Ahli Materi Tahap I

**LEMBAR EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK
KELOMPOK B TK ABA AS-SALAM
OLEH AHLI MATERI**

Sasaran : TK ABA As-Salam Maredan Kelompok B.

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *MAZE*
Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak
Kelompok B Di TK ABA As-Salam Maredan
Sendangtirto Berbah Sleman DI Yogyakarta.

Pengembang : Ummu Athiyah

Ahli Materi : Martha Christianti M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lember evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari bapak/ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:

✓ 1	: Sangat Tidak Baik
✓ 2	: Tidak Baik
✓ 3	: Sedang
✓ 4	: Baik
✓ 5	: Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

5. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket Validasi

No.	Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian meteri dengan aspek perkembangan bahasa			✓		
2.	Cakupan materi yang disajikan			✓		
3.	Tingkat kesulitan materi			✓		
4.	Kecocokan gambar pendukung dengan materi				✓	
5.	Kebenaran pada penulisan				✓	
6.	Kebenaran pada kunci jawaban				✓	
Aspek Penyajian Materi						
7.	Kemudahan memahami materi		✓			
8.	Kesesuaian materi dengan media				✓	
9.	Kemenarikan dalam penyajian materi				✓	

10.	Sistematika penyajian materi dengan karakteristik perkembangan anak			✓		
11.	Bahasa mudah dipahami				✓	
12.	Soal mudah dipahami			✓		

B. Catatan, Komentar dan Saran

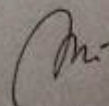
1. Kelengkapan materi & materi disesuaikan berdasarkan tingkatan, misal: binatang kesayangan / petiharaan, binatang liar, binatang ternak dll.
2. Kurangi kata yg harus dibaca anak ± 8-10 kata
3. Gambar dan tulisan diperbesar.

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② 2. Baik untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Validator



Martha Christianti, M.Pd
NIP. 19820523 200604 2 001

Lampiran 2.2 Penilaian Ahli Materi Tahap II

**LEMBAR EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK
KELOMPOK B TK ABA AS-SALAM
OLEH AHLI MATERI**

Sasaran : TK ABA As-Salam Maredan Kelompok B

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *MAZE*
Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak
Kelompok B Di TK ABA As-Salam Maredan
Sendangtirto Berbah Sleman DI Yogyakarta

Pengembang : Unmu Athiyah

Ahli Materi : Martha Christianti M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lember evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari bapak/ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:

✓ 1	: Sangat Tidak Baik
✓ 2	: Tidak Baik
✓ 3	: Sedang
✓ 4	: Baik
✓ 5	: Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

5. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket Validasi

No.	Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan bahasa				✓	
2.	Cakupan materi yang disajikan					✓
3.	Tingkat kesulitan materi				✓	
4.	Kecocokan gambar pendukung dengan materi					✓
5.	Kebenaran pada penulisan				✓	
6.	Kebenaran pada kunci jawaban					✓
Aspek Penyajian Materi						
7.	Kemudahan memahami materi				✓	
8.	Kesesuaian materi dengan media					✓
9.	Kemenarikan dalam penyajian materi				✓	

10.	Sistematika penyajian materi dengan karakteristik perkembangan anak				✓	
11.	Bahasa mudah dipahami				✓	
12.	Soal mudah dipahami				✓	

B. Catatan, Komentar dan Saran

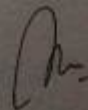
petunjuk bermain harus diberikan / disampaikan
caraisan pada anak dengan kalimat sederhana
dan mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Baik untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Validator



Martha Christianti, M.Pd
NIP. 19820523 200604 2 001

Lampiran 2.3 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Martha Christianti, M.Pd
NIP : 19820523 200604 2 001
Jabatan : Dosen PAUD

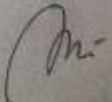
Sebagai ahli materi menilai materi "Pengembangan alat Permainan Edukatif Maze untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan" yang dibuat oleh:

Nama : Ummu Athiyah
NIM : 12105244029
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa "Pengembangan alat Permainan Edukatif Maze untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan" telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipeertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Ahli Materi



Martha Christianti, M.Pd
NIP. 19820523 200604 2 001

Lampiran 2.4 Penilaian Ahli Media Tahap I

LEMBAR EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B TK ABA AS-SALAM OLEH AHLI MEDIA

Sasaran : TK ABA As-Salam Maredan Kelompok B
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *MAZE*
Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak
Kelompok B Di TK ABA As-Salam Maredan
Sendangtirto Berbah Sleman DI Yogyakarta
Pengembang : Ummu Athiyah
Ahli Media : Nelva Rolina M.Si
Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari bapak/ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:

✓ 1	: Sangat Tidak Baik
✓ 2	: Tidak Baik
✓ 3	: Sedang
✓ 4	: Baik
✓ 5	: Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

5. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket Validasi

No.	Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain						
1.	Kemudahan penggunaan				✓	
2.	Kesederhanaan desain			✓		
3.	Tata letak			✓		
4.	Komposisi warna yang digunakan				✓	
5.	Ukuran font yang digunakan				✓	
6.	Jenis font yang digunakan				✓	
Aspek Fisik Papan						
7.	Ukuran papan alat permainan edukatif					✓
8.	Ukuran lembar materi pada permainan edukatif					✓
9.	Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif				✓	

10.	Keamanan bahan yang digunakan					✓
Aspek Fisik Lembar Materi						
11.	Gambar pendukung yang digunakan			✓		
12.	Ukuran lembar materi				✓	
Aspek Fisik Buku Petunjuk						
13	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
14	Ukuran buku petunjuk					✓
Aspek Fisik Kemasan						
15	Bahan yang digunakan					✓
16	Kemenarikan kemasan				✓	

D. Catatan, Komentar dan Saran

.....
 Komposisi dan tata letak gambar perlu diperbaiki ya

E. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Baik untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 2016

Validator



Nelva Rolina M.Si
NIP. 19800718 200501 2 001

Lampiran 2.5 Penilaian Ahli Media Tahap II

**LEMBAR EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK
KELOMPOK B TK ABA AS-SALAM
OLEH AHLI MEDIA**

Sasaran : TK ABA As-Salam Maredan Kelompok B

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *MAZE*
Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak
Kelompok B Di TK ABA As-Salam Maredan
Sendangtirto Berbah Sleman DI Yogyakarta

Pengembang : Ummu Athiyah

Ahli Media : Nelva Rolina M.Si

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lember evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari bapak/ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:

✓ 1	: Sangat Tidak Baik
✓ 2	: Tidak Baik
✓ 3	: Sedang
✓ 4	: Baik
✓ 5	: Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.

5. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket Validasi

No.	Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain						
1.	Kemudahan penggunaan				✓	
2.	Kesederhanaan desain					✓
3.	Tata letak					✓
4.	Komposisi warna yang digunakan				✓	
5.	Ukuran font yang digunakan				✓	
6.	Jenis font yang digunakan				✓	
Aspek Fisik Papan						
7.	Ukuran papan alat permainan edukatif					✓
8.	Ukuran lembar materi pada permainan edukatif					✓
9.	Keawetan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif				✓	

10.	Keamanan bahan yang digunakan					✓
Aspek Fisik Lembar Materi						
11.	Gambar pendukung yang digunakan					✓
12.	Ukuran lembar materi				✓	
Aspek Fisik Buku Petunjuk						
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
14.	Ukuran buku petunjuk					✓
Aspek Fisik Kemasan						
15.	Bahan yang digunakan					✓
16.	Kemenarikan kemasan				✓	

D. Catatan, Komentar dan Saran

Sudah bagus ! Lebih bagus jika lengkap untuk 11 tema.

E. Kesimpulan

E. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Baik untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

Validator



Nelva Rolina M.Si
NIP. 19800718 200501 2 001

Lampiran 2.6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Nelva Rolina, M.Si
NIP	: 19800718 200501 2 001
Jabatan	: Dosen PAUD


Sebagai ahli materi menilai media "Pengembangan alat Permainan Edukatif Maze untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan" yang dibuat oleh:

Nama	: Ummu Athiyah
NIM	: 12105244029
Program Studi	: Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa "Pengembangan alat Permainan Edukatif Maze untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan" telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipeertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Ahli Media



Nelva Rolina, M.Si
NIP. 19800718 200501 2 001

LAMPIRAN 3

Penilaian untuk Siswa

Lampiran 3.1 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

**LEMBAR UJI COBA ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK
MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B
TK ABA AS-SALAM MAREKAN**

Nama : Aprilan Susanto

Nama Pendamping : Ummu Athiyah

Petunjuk :

1. Lembar uji coba ini diisi oleh siswa dan dibantu oleh guru/pendamping.
2. Lembar uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari siswa sebagai sasaran pada media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:
 - Ya : Jika sesuai dengan pernyataan
 - Tidak : Jika tidak sesuai dengan pernyataan
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.
5. Atas kesediaan adik-adik dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

B. Angket Validasi

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
Aspek Desain			
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓	
Aspek Fungsi			
2.	Alat permainan ini mudah untuk dimainkan	✓	
3.	Petunjuk penggunaan dalam permainan ini mudah dipahami	✓	
Aspek Fisik Papan			
4.	Ukuran alat permainan ini sudah sesuai		✓
5.	Ukuran tulisan pada permainan ini sudah sesuai	✓	
6.	Warna yang ditampilkan dalam permainan ini menarik	✓	
7.	Gambar pendukung yang ditampilkan dalam permainan ini menarik	✓	
8.	Kemasan pada permainan ini menarik	✓	

Lampiran 3.2 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan

**LEMBAR UJI COBA ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK
MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B
TK ABA AS-SALAM MAREDAN**

Nama : Raka Alfarizi

Nama Pendamping : Raka Darmawan

Petunjuk :

1. Lembar uji coba ini diisi oleh siswa dan dibantu oleh guru/pendamping.
2. Lembar uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari siswa sebagai sasaran pada media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:
 - Ya : Jika sesuai dengan pernyataan
 - Tidak : Jika tidak sesuai dengan pernyataan
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.
5. Atas kesediaan adik-adik dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

B. Angket Validasi

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
Aspek Desain			
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓	
Aspek Fungsi			
2.	Alat permainan ini mudah untuk dimainkan	✓	
3.	Petunjuk penggunaan dalam permainan ini mudah dipahami	✓	
Aspek Fisik Papan			
4.	Ukuran alat permainan ini sudah sesuai	✓	
5.	Ukuran tulisan pada permainan ini sudah sesuai	✓	
6.	Warna yang ditampilkan dalam permainan ini menarik	✓	
7.	Gambar pendukung yang ditampilkan dalam permainan ini menarik	✓	
8.	Kemasan pada permainan ini menarik	✓	

Lampiran 3.3 Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan Operasional

**LEMBAR UJI COBA ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK
MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B
TK ABA AS-SALAM MAREKAN**

Nama : Eva Yuliana

Nama Pendamping : Siti Apriani

Petunjuk :

1. Lembar uji coba ini diisi oleh siswa dan dibantu oleh guru/pendamping.
2. Lembar uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian dari siswa sebagai sasaran pada media yang sedang dikembangkan.
3. Penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria penilaian:
 - Ya : Jika sesuai dengan pernyataan
 - Tidak : Jika tidak sesuai dengan pernyataan
4. Mohon memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan untuk perbaikan media yang sedang dikembangkan.
5. Atas kesediaan adik-adik dan bantuan bapak/ibu untuk mengisi lembar instrumen ini saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 3.4 Dokumentasi Foto Kegiatan

Dokumentasi Uji Coba Lapangan Awal



Dokumentasi Uji Coba Lapangan



Dokumentsi Uji Coba Lapangan Operasional



LAMPIRAN 4

Rekapitulasi Data Penilaian

Lampiran 4.1 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Butir	Nama Siswa				Skor	Persentase
	DMC	MN	RR	AS		
Pemahaman materi	1	1	1	1	4	100%
Kemudahan permainan	1	1	0	1	3	75%
Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	1	0	1	1	3	75%
Ukuran permainan	1	1	1	0	3	75%
Ukuran tulisan	1	1	1	1	4	100%
Kemenarikan warna	1	1	1	1	4	100%
Kemenarikan gambar pendukung	1	1	1	1	4	100%
Kemenarikan kemasan	1	1	1	1	4	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa					29	
Persentase (%)						91%

Lampiran 4.2 Data Hasil Uji Coba Lapangan

Butir	Nama Siswa								Skor	Persentase
	AMS	EBS	FAM	GM	IAR	MNR	NPR	RA		
Pemahaman materi	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%
Kemudahan permainan	1	1	0	1	0	1	1	1	6	75%
Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	1	0	1	1	1	1	1	1	7	87.5%
Ukuran permainan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%
Ukuran tulisan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%
Kemenarikan warna	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%
Kemenarikan gambar pendukung	1	0	1	1	1	1	1	1	7	87.5%
Kemenarikan kemasan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa									60	
Persentase (%)										94%

Lampiran 4.3 Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Butir	Nama Siswa																Skor	Persentase
	R N	AN U	AA N	SA P	DA S	E Y	F P	HL H	HT S	KR B	MM A	NP N	NC A	ZT L	MB A	DS A		
Pemahaman materi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Kemudahan permainan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	87.5%
Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	94%
Ukuran permainan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Ukuran tulisan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Kemenarikan warna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Kemenarikan gambar pendukung	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Kemenarikan kemasan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100%
Jumlah Penilaian Seluruh Siswa																	125	
Persentase (%)																		98%

Lampiran 4.4 Hasil Observasi

1. Proses pembelajaran di kelas
2. Proses pembelajaran dikelas biasanya didominasi oleh guru, tapi ada saat guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi.
3. Kendala siswa dalam proses pembelajaran
4. Ada beberapa anak yang masih kesulitan untuk mengenal huruf alfabet.
5. Kondisi siswa dalam proses pembelajaran
6. Proses pembelajaran di kelas terbilang tidak terlalu kondusif ada beberapa anak yang sering mundur mandir, ada yang sibuk mengganggu temanya, bahkan ada yang sampai keluar sekolah sehingga guru kewalahan.
7. Bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran
8. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya majalah saja, untuk alat permainan biasanya digunakan anak hanya ketika waktu istirahat.
9. Cara guru menyampaikan materi
10. Biasanya guru menggunakan papan tulis, dan buku latihan, serta menggunakan nyanyian dalam menyampaikan materi.
11. Kendala guru dalam menyampaikan materi
12. Anak masi kurang fokus ketika guru menyampaikan materi dikarenakan kelas sering gaduh saat pembelajan berlangsung
13. Fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran
14. Disekolah terdapat majalah, buku latihan, beberapa alat permainan seperti balok, boneka tangan, papan profesi dll

Lampiran 4.4 Hasil Wawancara

1. Bagaimana proses pembelajaran di kelas?

Pembelajaran di kelas setiap harinya berlangsung mengikuti rencana kegiatan harian yang telah dirancang pada RKH, materi yang diajarkan pun mengikuti RKH tersebut.

2. Apa kendala guru dalam proses pembelajaran?

Kalau untuk kelompok B memang mereka agak cenderung susah diatur sering mondar-mandir, ada memang beberapa anak yang jadi provokator yang sering buat kelas menjadi kondusif. Sehingga anak kurang fokus dalam kegiatan di kelas anak juga masih belum seluruhnya mengenal huruf, meskipun banyak juga yang sudah bisa mengenal huruf.

3. Apa saja bahan ajar yang digunakan guru di kelas?

Biasanya ya yang ada di ruang kelas ini yang kami gunakan

4. Apa saja fasilitas yang dimiliki sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran?

Kalo fasilitas kami biasanya mendapatkan bahan ajar dari pusat juga, ya permainannya ya seperti itu, walaupun ada sebagian ada yang rusak, tapi masih ada juga kok yang masih bisa digunakan ya cuman itu, kurang maksimal.

LAMPIRAN 5

Surat-surat Penelitian

Lampiran 5.1 Surat Izin dari FIP

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telp: (0274) 586611, 586612, 586613 Fax: (0274) 586611
 Email: fip@uny.ac.id, e-mail: fip@uny.ac.id

Nomor : 344/UN/2016
 Lampiran : 1 (satu) Lembar Proposal
 Hal : Perencanaan dan Pelaksanaan

16 Juni 2016

Yth. Bupati Sleman
 Cq. Kepala Kantor Kesehatan Kabupaten Sleman
 Jalan Candi Gebang, Boyan, Tirok, Sleman
 Ptele: (0274) 868504 Fax: (0274) 868945
 Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama	: Ummu Athiyah
NIM	: 1210524029
Prodi/Jurusan	: TPAK/TP
Alamat	: Jl Dharmas Bakti No.15 RT 04 RW 04 Pabuaran Sibong, Kecamatan Klaten, Kota Tanggerang, Banten

Selubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami menyatakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan	: Mengetahui data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi	: TK ABA As-Salam Mandan
Subyek	: Siswa Kelompok B
Objek	: Alat Permainan Edukatif (APE) Stimulasi Kemampuan Motorik
Waktu	: Juni - Agustus 2016
Judul	: Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B Di TK ABA As-Salam Mandan Selayatn Berbah Sleman DI Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami mengucapkan terima kasih


 (Signature)
 M. Pd.
 (0274) 586611/586612/586613

Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan KIP FIP
4. Katalog TU
5. Kepala Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 5.2 Surat Izin dari BAPPEDA Sleman



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
 Jalan Parasmaja Nomor 1 Boran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN
 Nomor : 070 / Bappeda / 2639 / 2016

TENTANG
PENELITIAN
KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
 Dan Izin Praktik Kerja Lapangan
 Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
 Nomor : 070/Kesbang/2529/2016
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 21 Juni 2016

MENGIZINKAN :

Kepada	:	
Nama	:	UMMU ATHIYAH
No Mhs/NIM/NIP/NIK	:	12105244029
Program/Tingkat	:	SI
Instansi/Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	:	Karangmatang Yogyakarta
Alamat Rumah	:	Jl. Merdeka Pabuaran Krawaci Tangerang Banten
No. Telp / HP	:	083872193122
Untuk	:	Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM MARELAN SENDANGTIRTO BERBAH SLEMAN DI YOGYAKARTA
Lokasi	:	TK ABA As-Salam Marelan Sendangtirto Berbah Sleman
Waktu	:	Selama 3 Bulan mulai tanggal 21 Juni 2016 s/d 20 September 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digurakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman
 Pada Tanggal : 21 Juni 2016
 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
 Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, SJP, MT
 NIP. 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Berbah
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Berbah
6. ka. TK ABA As-Salam Marelan Sendangtirto berbah
7. Dekan FIP UNY
8. Yang Berangkutan